Tot. 127

港台版PSP发行计划公布！PS3、Xbox2择日公开！

游戏机实用技术

TV GAME



多平台豪华游戏军团阵列在前！

圣域十二宫篇
圣斗士星矢
让我们青春的小宇宙燃烧吧！

战神
ACT神作至激攻略

一年战争
机动战士高达
全S级评价引导攻略

幻域战记
毁灭战士3
荒野兵器4
分裂细胞 混沌理论
WE8 网络对战版
未名传奇 刀锋兄弟会
真·三国无双ADVANCE

前线狙击
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2
火焰之纹章 苍炎之轨迹
召唤之夜外传 黎明之翼

赫胥黎
全新Xbox2游戏震撼公开！

洛克人ZERO4
格兰蒂亚3
影之心 新世界
零 最新作

Gamehalo特别奉献
编辑部铁拳5大赛

特别企划
可爱新定义
探索游戏角色的另一种魅力

本期赠品

圣斗士星矢怀旧笔筒
源氏之静御前海报
Gamehalo VCD

特稿
2005年最强游戏开发技术巡礼

2005.5B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

&3DM SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第 127 期　TV GAME 半月刊　2005 年 5 月 B

COVER STAFF

封面用图：圣斗士星矢

封面设计：孙玮

© 游戏机实用技术 2005

© 車田正美／集英社・東映アニメーション

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

特稿

2005 年最强游戏开发技术巡礼 53

游戏情报站

韩国 PSP 网络为全球最前卫 4

游戏将迈入“黑客帝国”时代？ 4

《魂斗罗》正式登陆中国市场 5

PS3、Xbox2 具体发表时间确定！ 6

动漫游戏等级考试即将出台 6

SCEA 三大 ACT 续作公布 6

新作短波 8

前线狙击

赫胥黎 14

影之心 新世界 16

格兰蒂亚III 19

零 最新作 22

火焰之纹章 苍炎之轨迹 24

伊莉丝的工作室 永恒玛娜 2 28

召唤之夜外传 黎明之翼 30

洛克人 ZERO4 31

特别企划

可爱新定义 36





特快专递

圣斗士星矢 圣域十二宫篇 40

未名传奇：刀锋兄弟会 42

毁灭战士 3 44

游戏立方

多边共享区 46

问题小卖部 48

SOUL 的秘密花园 49

绘梦人 50

邪魔院 52

攻略透解

战神 58

机动战士高达 一年战争 66

分裂细胞：混沌理论 72

幻域战记 78

真・三国无双 ADVANCE 82

研究中心

世界足球 胜利十一人 8 网络对战版 .. 85

荒野兵器 4 86

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏

PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

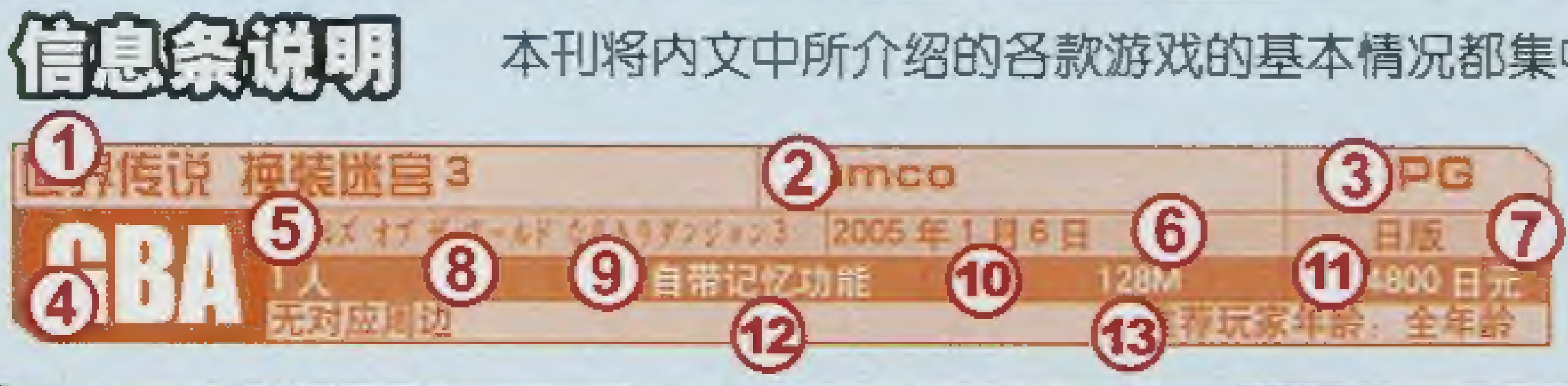
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE、街机
DC	DREAMCAST、SEGA 公司出品
FC	FAMILY COMPUTER、Nintendo 公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE、Nintendo 公司出品
MD	MEGA DRIVE、SEGA 公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage、Nokia 公司出品
N64	NINTENDO64、Nintendo 公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE、Nintendo 公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen、Nintendo 公司出品

PS	PlayStation、SCE 公司出品
PS2	PlayStation2、SCE 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE、SCE 公司出品
SFC	SUPER FAMICOM、Nintendo 公司出品
SS	SEGA SATURN、SEGA 公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR、Bandai 公司出品
Xbox	Xbox、Microsoft 公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品
小神游 GBA	小神游 GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应 GBA 游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **崔普·霍金斯**：出生于1953年，1975年毕业于哈佛大学，1978年从斯坦福大学获得MBA学位。1982年夏季用20万美元创立EA，1991年离开EA，创立了3DO公司。对游戏业做出的重大贡献使其被《人物》杂志评选为全球50大名流之一。

游戏 **《极品飞车》**：1996年诞生于PS平台，最著名的赛车游戏系列之一。与SCE的“《GT赛车》系列”相比，“《极品飞车》系列”更强调爽快感，其主题非常多变。以地下飚车为主题的最新作《地下狂飚2》销量高达840万套。该系列第9作《极品飞车：头号通缉》又将采用全新主题。

术语 **Ragdoll**：布娃娃物理效果，目前被广泛应用于游戏中的一种物理效果，能够给予物体一定的质量、形状等特性，从而使其具有非常逼真的力学动态效果。

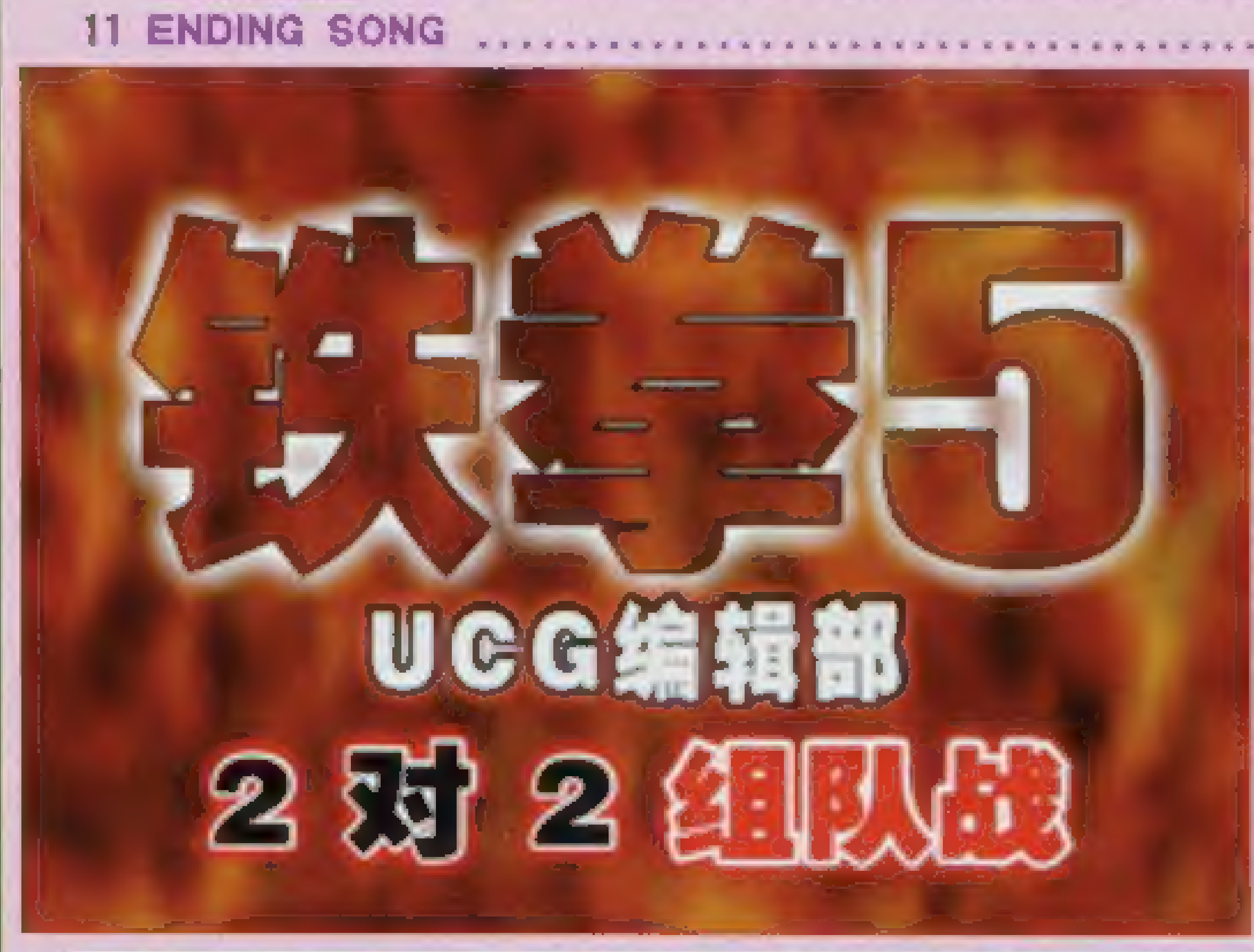
公司 **Hudson**：1973年5月成立于日本札幌市，最初的主要业务是销售通信设备和美术作品。1984年7月开始为任天堂FC开发游戏，1985年12月推出了FC的《炸弹人》。1987年与NEC合作开发PC-Engine主机。2001年8月Konami成为Hudson第一大股东，2005年4月11日Konami宣布正式收购Hudson。

每期固定栏目

新作发售表……10
近期即将发售的游戏列表
排行榜……12
检阅游戏销售的实际成绩
黄金眼……32
新近发售游戏的权威评价
电子竞技场……92
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力
火热秘技……95
最快速、最实用的秘技火热呈上
游戏动漫园……96
游戏与动漫画的互动
自由谈……98
让读者玩友在此畅所欲言
游风艺苑……100
拿起画笔，描绘你自己的游戏
互动信箱……102
一起办好属于大家的游戏杂志
读往来……103
读者与编辑的轻松交流
小编寄语……106
倾听小编们的生活感悟

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

01 圣斗士星矢 OPENING …… 01:28
02 NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 …… 03:38
03 UCG编辑部 2对2《铁拳5》大赛影像上 …… 13:40
04 UCG编辑部 2对2《铁拳5》大赛影像下 …… 09:28
05 24: THE GAME …… 03:17
06 鬼泣3 DMD难度BOSS秀 …… 06:00
07 魔界仙踪 OZ …… 04:14
08 上海《街头霸王3.3》对战影像精华 …… 07:48
09 电影前线 …… 07:17
10 游戏动漫园 …… 07:28
11 ENDING SONG …… 01:48





5部好莱坞热门电影的预告片

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

超级机器人大战 原创世纪2 …… 35
洛克人 ZERO4 …… 31
真·三国无双 ADVANCE …… 82

NDS

触摸！卡比 …… 32
牧场物语 精灵驿站 …… 95

NGC

刺猬阴影 …… 8
火焰之纹章 苍炎之轨迹 …… 24
生化危机4 …… 95

PS2

刺猬阴影 …… 8
代码世纪 指挥官们：继承者与被继承者 …… 9
分裂细胞：混沌理论 …… 32 72
格兰蒂亚III …… 19
幻域战记 …… 78
荒野兵器4 …… 86 95
机动战士高达 一年战争 …… 33 66
决战III …… 34
零 最新作 …… 22
南梦宫合集 …… 8
圣斗士星矢 圣域十二宫篇 …… 33 40
世界足球 胜利十一人8 网络对战版 …… 85
我们的家族 …… 33
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2 …… 28
伊苏IV 太阳面具 新的理论 …… 8
影之心 新世界 …… 16
战神 …… 58
召唤之夜外传 黎明之翼 …… 30
真·三国无双4 …… 95
重装机兵传说 砂尘之锁 …… 9

PSP

WIPEOUT PURE …… 33
死神 BLEACH …… 95
未名传奇：刀锋兄弟会 …… 33 42

Xbox

刺猬阴影 …… 8
分裂细胞：混沌理论 …… 72
毁灭战士3 …… 32 44 95
时空分裂者：完美未来 …… 32

Xbox2

赫胥黎 …… 14

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年5月16日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL 星夜

韩国PSP网络为全球最前卫

硬件 港台版PSP发行计划公布；韩国PSP网络计划全面展开

4月初，索尼陆续公开了韩国以及中国港台、新加坡等地的PSP发售计划，这些地区推出的PSP和美国一样都采用超值套装版本。在这些地区的PSP发售计划中，韩国版PSP又因为其完善的网络计划而备受瞩目。韩国版PSP售价为32.8万韩元，大约为人民币2600元。首批10万台韩版PSP将会赠送一张PSP网络启动用UMD光碟，以及1个月的网络服务免费使用权。韩国版PSP将于5月2日发售。

韩国版PSP将会推出其专用网络服务“NESPOT”，这项服务是由SCEK与韩国无线网络服务供应商KT公司合作打造的。通过附赠的UMD网络启动碟中所附带的PSP网页浏览器，玩家可以浏览HTML、CSS、JavaScript、SSL等常见的网页格式标准。玩家可以在安装有KT公司提供的无线网络终端的地方，通过PSP的Wi-Fi功能无线上网。这项网络服务主要包括“PSP俱乐部”和“NESPOT”服务。目前在韩国各地已经有1.4万个地区安装了NESPOT无线网络终端！玩家可以在这些地区享受PSP的各项网络服务，并且也可以在自己家里安装NESPOTAP(即AccessPoints，接入点)，这套装备的安装是完全免费的，第一个月免使用费。正式使用后每个月收费5000韩元。注册用户将会获赠赛车网游《Glorace》。

“PSP俱乐部”提供了新闻、游戏介绍、游戏攻略指导、游戏影片欣赏等内容。而通过NESPOT服务，玩家将会享受到视频点播、音乐点播、电子书、电子邮件、即时通信以及动画短片等服务。在视频点播方面，NESPOT已经与当地的电影发行商与电视台合作，将提供大批电影和电视节目，影片采用的是与UMD影片相同的H.264/AVC高画质及音效的压缩格式，让玩家享受与UMD影片同等效果的网络影视节目！音乐点播方面对应索尼制定的ATRAC3/ATRAC3 plus格式，并且SCEK和KT也已经与包括索尼在内的韩国多家音乐发行商合作提供大批歌曲。

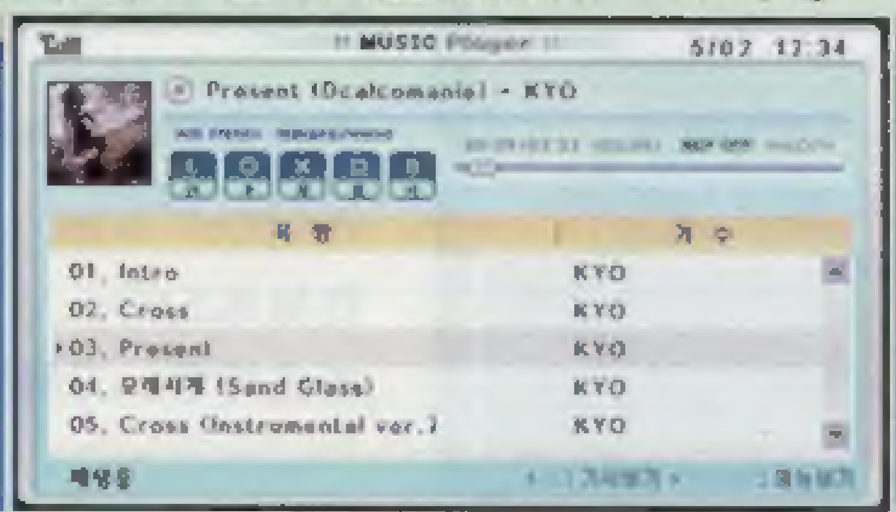


▲在韩国，你将可以使用PSP随处上网，而且还能够收看超高画质的节目，这实在太诱人了！

中国港台以及新加坡版PSP将于5月12日发售。台湾方面的SCEH合作伙伴从4月16日开始接受PSP主机和软件的预订。台湾版PSP(型号：PSP-1008K)售价为新台币8800元，香港版PSP(型号为PSP-1006K)售价为港币1980元，新加坡版PSP(型号：PSP-1006K)售价为新加坡币455元。初期推出的东南亚版PSP采用英文界面，今后将可以通过软件更新的方式改为中文界面。目前公布将在5月内发售的港台版PSP对应软件有20款以上，阵容相当浩大。



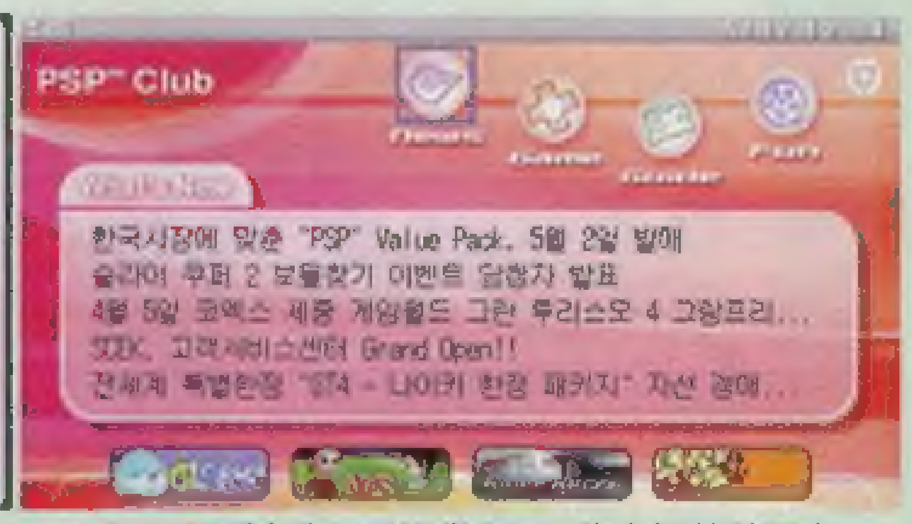
▲韩国版PSP的专用网络服务“NESPOT”。



▲通过“NESPOT”实现的音乐点播功能。



▲通过“NESPOT”实现的视频点播功能。



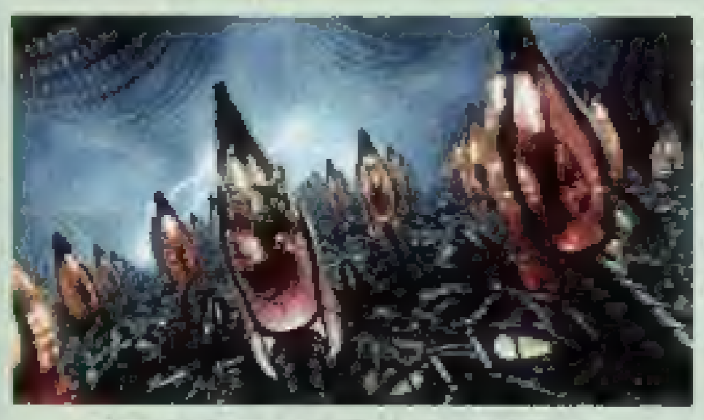
▲“PSP俱乐部”主要提供和PSP游戏相关的服务。

游戏将迈入“黑客帝国”时代？

事件 索尼获得味觉及大脑成像技术，虚拟现实成为可能

索尼日前宣布获得了一项新的专利技术，这项技术最大的特点就是可以通过神经刺激的方式，在人脑中直接形成图像，并且可以让人“闻”到味道。

该技术的基本原理是通过戴在人体头部的感测器，向大脑皮层特定部位发射超声波脉冲，使人脑产生各种感官刺激，例如味觉、听觉和视觉。这种超声波脉冲信号会改变大脑皮层的神经中枢时脉，在人脑中产生图像信号，这样即便是盲人，也可以在无需借助外科手术的情况下“看到”图像！目前这项技术已经用于人体实验，主要用于医学治疗。不过索尼方面的发言人表示，如果这项技术的可行性得到证实，索尼方面将会将其广泛应用到各种消费产品中。而游戏就是其中最有发挥潜力的一个领域。通过这项技术，玩家将有机会抛开电视机，让游戏的图像、声音和味道直接进入大脑，就像《黑客帝国》电影所描述的那样……


▲《黑客帝国》所描绘的人类未来。

欧洲最大游戏展寿终正寝

事件 ECTS、Game Zone Live等游戏展相继取消

ects 2004 01-03 september earls court london uk

European Computer Trade Show(欧洲电脑商贸展，ECTS)是欧洲最大规模的游戏展，与美国的E3和日本的TGS并列，属于全球三大游戏展之一，并且其历史比E3和TGS都要悠久。然而，这个影响力巨大的游戏展如今却要寿终正寝了。该展会主办方CMP Corporate旗下的Gamsutra网站日前确认，ECTS展将会被取消。

近年来ECTS展的影响力大不如前，德国的Game Convention以及同样是英国的EGN(European Games Network)等展会都有赶超ECTS之势。去年CMP对ECTS进行了改革，不过依然回天乏术。多数游戏厂商选择了同时期由ELSPA(娱乐休闲软件发行商协会)召开的EGN展会。除了影响力最大的ECTS外，欧洲还有几个知名游戏展事将会被取消。据推测，这些展会被取消的原因是要形成集中优势，打造真正可与E3、TGS抗衡的顶尖游戏展。

www.plumbook.cn

《PSU》可以当作正统RPG玩

软件 续报！SEGA力作《梦幻之星 宇宙》更多新情报公布



上一期的"游戏情报站"中，我们为大家报道了《梦幻之星 宇宙》(Phantasy Star Universe，PSU)的初公开情报。随着近日世嘉的美国和欧洲分部相继正式发表这部作品，一些新的情报也向玩家正式公开。而这次最令人瞩目的一个情报就是，本作将由单机模式和在线模式两个完全独立的部分组成。

之前的《PSO》(梦幻之星 在线)完全沿袭MUD以及其他网络游戏的模式，采用自创主人公以及任务制的结构来组成游戏的流程，其单机模式与在线模式相比除了无法与网友共同战斗外，在结构上并没有什么区别。而这次《PSU》的单机模式将不再如此！单机模式的可游戏时间将达到40小时以上，玩家扮演游戏预设的主角伊桑·韦伯，与多名性格能力各异的伙伴一起，为了拯救自己的母星以及整个宇宙而展开一番冒险。而这次的在线模式则和《PSO》颇为相像，玩家可以自行创造角色，并在网络上与网友组成小队共同对游戏的世界展开探索，游戏中玩家还将有机会驾驶一些独特的交通工具。

目前，本作在美国地区的发售日预定为2006年2月，而日本地区的发售日暂时还是定在2005年冬。



▲《PSU》可以算是把两款原本独立的游戏合在一起卖了，这么做将极大地鼓动原来只想玩单机游戏的玩家去玩网络游戏模式。





《火爆狂飚》新作火爆公布

软件 EA公开《火爆狂飚：复仇》，更疯狂过瘾的撞车时代



▲《火爆狂飚：复仇》游戏画面，更疯狂过瘾的撞车时代即将来临！

去年的《火爆狂飚3》(Burnout 3)是一款名副其实的好游戏，总共获得了43项业界大奖，而且被诸多欧美媒体评为年度最佳赛车游戏。(欧美方面《GT赛车4》都是2005年发售)如今EA将会对该系列进行大规模推广，并于近日公开了两款《火爆狂飚》新作，分别为将于今年9月发售的PS2/Xbox版《火爆狂飚：复仇》(Burnout Revenge)以及对应次世代平台的《火爆狂飚4》。这两款新作仍由英国的游戏开发组Criterion开发，EA方面已经决定会在E3上初次出展本作。

新的《火爆狂飚：复仇》将会继续保持前作受欢迎的所有地方——令人血脉贲发的速度感、火爆无敌的撞车场面！本作的总体风格将是"更具有攻击性"，在本作的新要素上，除了新的赛道、新的撞车方式等要素之外，还追加了全新的"复仇模式"，对于这个新模式，来自EA的疯狂描述是："(这模式)将允许玩家们在城市的交通高峰时期玩撞车！"





《魂斗罗》正式登陆中国市场

软件 科乐美经典手机游戏将从4月起登陆中国市场

科乐美(Konami)的经典游戏《魂斗罗》是无数中国老玩家熟悉的名字，但其实《魂斗罗》从未正式在中国发行过，如今，随着手机游戏的逐步流行，科乐美正式决定将《魂斗罗》等经典游戏引入到中国。

科乐美认为"中国是当今世界上手机拥有数量最多，普及率最高的国家"，因此从4月1日起，经由上海移动通信有限责任公司，开始在中国市场发布手机游戏。





▲看到游戏中"公元2631年……"这样的全中文介绍时，你也会感动的。

科乐美预计每年发布30款以上的手机游戏。首批发布的游戏是中国市场上知名度颇高的《魂斗罗》、《南极大冒险》，及《沙罗曼蛇》3款游戏，到五月还将追加经典游戏《小丑学马戏》及《三只小猪》，这些游戏以往都曾在FC机种上登场过，如果在手机平台上重新登场，实在令老玩家感动，而新玩家也可以乘此机会体验FC时期那种单纯直接的游戏乐趣。科乐美预计今后还将推出手机铃声、待机画面等。在所对应的手机机型方面，能够支持JAVA游戏的手机基本上都可以运行这些游戏，至于游戏的更具体信息以及对应手机，各位玩家可以访问官方网站"http://www.konamionline.cn"查询。

下载科乐美经典手机游戏的两种方式是：1.移动梦网>动感上海>海派游戏园>JAVA大杂烩。2.手机直接输入网址："wap.konamionline.cn"。下载一个游戏的资费是人民币2元。

另外，随着此次登陆中国市场，科乐美的手机游戏在日本、美国、欧洲、澳洲、亚洲等共计30个国家发行。





▲《沙罗曼蛇》，《宇宙巡航机》的外传作品。





▲《南极大冒险》最早是在msx机种登场的。

www.plumbook.cn

PS3、Xbox2具体发表时间确定

特报 5月16日，让我们一同进入未来游戏世界

索尼、任天堂及微软三大游戏硬件商在很早以前就已经公布过将在E3(5月中旬)期间发表下一代主机，但并没有确定具体的时间，如今索尼及微软终于正式公布了两大主机的具体发表时间。

PS3的公布时间定为5月16日下午3点，地方是加州Culver市的索尼电影总部，这将是PS3的全球首次亮相！Xbox2的公布时间定为5月16日下午6点，也就是说索尼的PS3新闻发布会结束之后马上就轮到Xbox2了，微软选择的地点是洛杉矶市中心。

两个新闻发布会的举行时间接近，地点相距又比较远，对于希望参与两个新闻发布会的媒体来说就有些头痛了。不过好消息是，微软4月11日宣布，将会于5月12日晚上，在美国MTV电视台的特别节目“MTV Presents：The Next Generation Xbox Revealed”中，首度公布Xbox2！而且届时微软还将邀请因扮演《指环王》三部曲主角而成名的伊利亚·伍德(Elijah Wood)来揭开Xbox2的神秘面纱！因为微软认为“伊利亚·伍德是一位游戏高手，而且对Xbox相当痴迷。”



▲这是目前在网络上流传的Xbox2手柄照片，联想到5月12日微软就将和MTV合作公布Xbox2以及已经有人体验过Xbox2的消息，这很可能是真的Xbox2手柄照片。(Xbox2手柄去掉了Xbox手柄的黑白键，增加了一组LR键的传闻也由来已久)

动漫游戏等级考试即将出台

事件 国家文化部10月决定引入动漫游戏能力等级考试制度

动漫游戏也将有等级考试了。近日，上海国家动漫游戏产业振兴基地教育培训部负责人陆卫国向记者透露，有关部门正着手建立动漫游戏能力等级考试的相关机制，目前已经进入了题库编选、教材以及培训大纲的制订阶段，预计将于今年9月份开始接收网上报名，考试标准将于10月出台，同时在全国各地设立考点进行考试。

据了解，目前我国动漫游戏从业人员达1.5万人，但动漫游戏从业领域人才缺口巨大，达6万人。未来两年，动漫游戏人才的数量预计将会成倍上升。从广电总局所公布的《广电总局关于2005年度(第一批)全国电视动画片题材规划申报立项剧目的批复》中，获批准立项的动画片剧目共164部(2万4244集)，占申报总数的94.8%！而之前公布的广电总局批准立项的电视剧目为526部(1万4680集)，只占申报总数的68%，可以看出广电总局对动漫产业的支持力度。

我国动漫游戏人才领域一直没有相关的专业资格认证机制，为规范动漫游戏人才市场，国家文化部决定引入动漫游戏能力等级考试制度。该考试面向公众，对报考者没有特别要求，将主要考查动漫人才的实际操作能力，以及美术、动画、软件操作等方面的基础知识。考试通过者可获得国家文化部发给的相关资格认证证书。据悉，“中国动漫游戏人才库”也将随后建立。

陆卫国表示，目前我国动漫游戏行业的整体水平呈“橄榄型”，从业人员主要集中在动漫设计和游戏编程这两块，高端的项目策划和经营人才少之又少，终端的动漫游戏的营销人员也十分缺乏。

《古墓丽影7》终于正式曝光

软件 Eidos公布《古墓丽影：传奇》，劳拉全新形象公开

日前，Eidos正式公布了该系列第7作《古墓丽影：传奇》(Tomb Raider：Legend)的初步消息，劳拉在本作中的新形象得以公布。不过本作的发售时间仍未确定。

《古墓丽影：传奇》由水晶动力制作室开发，在游戏开发的中途，《古墓丽影》以及劳拉·克劳馥的生父Toby Gard加入了水晶动力，并且接手本作开发的指导工作。据Gard透露，由于前作《黑暗天使》普遍评价不高，本作将不会延续其开创的新方向，而是“回归本源”，同时将会更倾向于动作性。另外，本作中劳拉的形象也有很大的改变，并且其多边形数大幅增加，表情、动作等都会更加丰富。本作将会推出PS2和Xbox版，有传言指本作将推出PSP版。



▶新的劳拉形象明显要比以往自然得多。

SCEA三大ACT续作公布

软件 《杰克X：赛车大战》、《瑞奇：死锁》、《狡狐大冒险3：侠盗荣誉》公布

平台动作游戏是每台成功的游戏机都不可或缺的游戏类型，而SCEA在PS2时代打造的三大平台动作游戏就是《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》。日前SCEA方面一口气公布了这三大系列的最新作品。

《杰克X：赛车大战》(Jak X：Combat Racing)可以说是《杰克3》中驾车部分的强化版，故事中杰克与达斯特等人中了Krew的毒，要想解毒就要参加Kras城的汽车大赛。这种汽车大赛并不是简单的车赛，在比赛过程中，选手可以使用任何致命武器拼杀。本作共20条不同赛道，共有超过100场比赛。所有赛车的引擎、方向盘、底盘、刹车都可以改造。本作支持分屏模式和最多6人的网络游戏模式。

《瑞奇：死锁》(Ratchet：Deadlocked)讲述瑞奇与叮当被媒体大亨Gleeman Vox绑架，他给瑞奇套上了一副解不开的盔甲，如果瑞奇想要逃脱，盔甲就会爆炸。无奈之下，瑞奇只有参加死亡电视节目“恐怖地带”(DreadZone)……本作中瑞奇造型的改变让人耳目一新，这似乎也预示着本作风格的改变。另外瑞奇的好搭档叮当的去向也令人关注。

《狡狐大冒险3：侠盗荣誉》：(Sly 3：Honor Among Thieves)自灵光初现的第一作，以及风格渐趋成熟的第二作之后，《狡狐大冒险》正式成为SCE的招牌式ACT。这次的第三作，主角Sly增加了9种终结技；Bentley可以通过轮椅上的武器攻击敌人，还可以通过钓鱼杆从敌人口袋里钓道具；Murray的恩师可以骑在敌人身上从而控制此人的行动；而Dimitri主要擅长水上任务。本作将会对应网络模式，目前已经公开了一种警察抓小偷模式。

关于以上3作的更具体介绍，请期待我刊近期的报道。



■《杰克X：赛车大战》



■《瑞奇：死锁》



■《狡狐大冒险3：侠盗荣誉》

3DM.SMV
www.plumbook.cn

新闻短波

短、平、快的游戏资讯

■日本大型手机内容提供商Dwango宣布收购著名软件开发商Chunsoft。Chunsoft自1984年创立以来，曾参与过《勇者斗恶龙》游戏的开发，并创造了《风来的西林》系列"、《街》等作品。

■PSP上的第一款FPS游戏《机密武装》(Coded Arms)已经定发售日为6月23日。



■Konami4月11日宣布，Konami正式收购Hudson为旗下的子公司，其所持股票从之前的约45%增加到约54%。Hudson近期的大作是《天外魔境III》。

HUDSON®

■索尼宣布其新CEO Howard Stringer将会正式开始掌管索尼游戏业务，现任SCE社长久多良木健职位不变，不过他的行政决定必须要直接向Stringer报告。有分析家指出这实际上意味着久多良木健的权力被进一步架空。

■VU Games日前公布了"《古惑狼》系列"的最新作品《古惑狼团队赛车》，该作类似PS上的《古惑狼赛车》，不过在游戏中玩家除了驾车乱斗外，还可以走下汽车，徒步在庞大的游戏世界中探索，游戏过程中可以将两辆赛车组合起来。本作对应PS2、Xbox、NGC及NDS，NDS版支持4人无线游戏。本作将于今年秋季发售。



■任天堂旗下的Pokemon公司宣布将会为纪念"口袋妖怪公园2005"的开张而推出一款特别设计的新版NDS——"NDS口袋妖怪公园版"，该版本NDS将会在"口袋妖怪公园2005"内的"口袋妖怪店R"以及"口袋妖怪玩具店"内销售，售价为15000日元，5月上旬发售。



■Eidos的收购案出现新动向，英国游戏发行商SCi目前已经获得了Eidos 46.7%的股票份额支持，从U2乐队Bono的Elevation Partners公司抢走了Eidos。由于投资者对于Eidos与SCi的合并并不看好，所以这则消息传出后，Eidos的股价暴跌了10%，而SCi的股价也下跌了6.1%。

■Majesco宣布将会根据MTV频道的热门科幻动画片《魔力女战士》(Aeon Flux)开发一款同名PS2/Xbox游戏，该作将于今年秋季与奥斯卡影后查理兹·塞隆主演的电影版《魔力女战士》同步推出。本作由曾经开发了"《吸血莱恩》系列"的Terminal Reality公司制作，将会引入"超高速潜入"的全新游戏概念。



■《毁灭战士》的生父约翰·卡马克在其网络日志中透露，他目前正在开发一款手机版的《毁灭战士RPG》，该作结合了《冰城传奇》和《毁灭战士》的特点。《毁灭战士RPG》由Fountainhead Entertainment公司开发，Jamdat公司发行。

■Capcom日前宣布将会在PSP和NDS上各推出一款《红侠乔伊》新作。PSP版名为《红侠乔伊：VFX大战》，游戏方式类似"《任天堂全明星大乱斗》系列"，是一款格斗类游戏。NDS版暂定名为《摩擦！红侠乔伊》，本作将会加入一名新角色：乔伊的妹妹Jasmine，在本作中玩家可以通过触摸屏幕发动"VFX Action"。

■Square Enix日前公布将在《最终幻想VII再临之子》普通版发售的同时发售限定版，限定版中除DVD影片外还附带多种珍藏物品。并同时公开了《最终幻想VII 再临之子》的最新画面，还透露今年5月将有重大消息发表。





UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：（5元包月）

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

本期关注数字

和小编们一起关注本期敏感数字

1.5亿美元营业额

SCEA于4月7日宣布，3月24日于北美地区正式推出的PSP在发售两天后，销售量突破50万台，并于发售首周创造1.5亿美元的营业额。虽然这离人们当时猜测的100万台出货量供不应求的情况有所不同，但须了解的是，PSP的发售时间并非圣诞商战期，如果选择在圣诞期发售，这个销售数字至少会是两倍以上。另外，由于供货问题而导致的许多商店的缺货现象正逐步缓解，相信PSP很快就会在美国突破100万台销量。



18.7万套销量

备受瞩目的《铁拳5》美日版相继发售，日本方面《铁拳5》的首周销售成绩是18.7万套，出货量的消化率为约80%，成绩算是差强人意。2002年3月发售的前作《铁拳4》的日本首周销量则为18.2万套，日本累计销量为32.8万套，美国累计销量为116万套。不过令人失望的是，原本更被看好的美国市场，《铁拳5》的首月销量只有6.5万套……虽然美国市场软件日后的累计销量会是首卖销量的数倍以上，但6.5万套的首月销量仍是令人大跌眼镜。作为一款广受玩家以及全球媒体一致好评的作品，《铁拳5》的销量不振并不是游戏素质本身的原因，也不是南梦宫的移植不够诚意的原因，很可能是由于南梦宫的宣传策略——即使街机版在核心玩家中大受欢迎，但并不代表其在美国大众玩家中就会有好的口碑。



9000万美元研究投资

据《星期日时报》报道，前美国总统克林顿的夫人希拉里准备投资9000万美元用于研究游戏对于儿童造成的负面影响。并且希拉里表示，《横行霸道》那样的游戏是对美国道德的"重大威胁"。据报道，对于游戏负面影响的调查可能将会是希拉里参与2008年美国总统大选的第一部分。

年度利润增加1.5倍

任天堂宣布其截至3月31日的2004财年净利润达到了820亿日元，是去年的约2.5倍(去年净利润为332亿日元)。任天堂利润大幅提升的主要原因是NDS的热销，欧版NDS上市首周内实际销量超过50万台，零售商的存货消化率高达77%。目前任天堂手头上已经有48.5亿美元的现金，由于资金充裕，任天堂表示今年将会向持股者发布每股270日元的年度分红，再创股利分红新高，同时也是自2001财年以来第一次提高股利分红。去年该公司每股支付的分红为140日元。

Nintendo®

3亿美元的赞助合同

日前FIFA和索尼在东京签订了一项价值3亿美元的赞助合同，这是国际体坛有史以来金额最大的赞助合同之一，其中包括约2亿美元的现金赞助和价值超过1亿美元的实物赞助。合同期为2007年至2014年，期间将有两届世界杯召开。

© 1977 FIFA®

FIFA®

For the Good of the Game

3DM-SMV
www.plumbook.cn

索尼克游戏史上最具突破性的系列最新作！


▲从某种意义上来说，本作可算是《索尼克大冒险3》。

多机种 | 刺猬阴影 | ACT
PS2/Xbox/NGC | Shadow The Hedgehog | SEGA | 美版 | 预定2005年冬

索尼克踏入游戏星光大道(详见UCG第125期"游戏情报站")的同时，美国SEGA突然公布了一款让人意想不到的作品——《刺猬阴影(Shadow The Hedgehog)》。

和元祖《索尼克》游戏的英文名"Sonic The Hedgehog"相对，这次的系列新作是"Shadow The Hedgehog"，也就是说阴影(Shadow)才是最新作的主角，他是从DC版《索尼克大冒险》才开始登场的角色。虽然只在家用机作品上只出现过两次，但其酷毙了的动作和性格受到了不少玩家的喜欢。拥有和索尼克相近的速度、比索尼克更强的爆发力、更酷的个性，这就是SonicTeam让阴影成为新一代主人公的理由！

在本作的系统方面。这款将于现世代全家用机平台上登场的3D动作游戏将会以《索尼克大冒险2》为蓝本制作，也就是说游戏的主要玩法就是让阴影会在众多场景中，以最快的速度达到目的地。阴影本身就拥有和索尼克同样的身手，因此索尼克的跳跃、滚动、贴墙奔跑等动作阴影也都一应俱全。游戏方式从《索尼克英雄》时期的"3人组队"式再次回到"孤胆英雄"式，开发组又为阴影配上了一把威力强大的机枪，让玩家不会因为从头到尾只操作阴影一人而觉得动作过于单调。另外，从最初公布的一段影像看来，阴影并非只可以装备机枪，在地区中移动时得到的其他武器也能随意使用。此外，为了强调本作阴影所具有的更强大的速度感，本作中玩家还能让阴影做出比跑动还要快的动作——冲刺飞行！不过在冲刺飞行时不能再进行其他动作，因此这一动作也存在不少风险。这就对玩家的关卡熟悉程度有更高的要求了。

至于这款作品是否能够让阴影成为SEGA的第二代吉祥物，或者超越索尼克的地位呢？那就要看阴影在这个冬天的表现了！【文：猫太】


▲装备上机枪后的阴影让画面的火爆度再次得以提升。


▲和前几作一样，这种刺激的滑行关卡在本作中依然会登场。


▲阴影这次会面临全新的敌人，究竟他为了什么而战斗呢？

PS2 | 南梦宫合集 | ETC
namCollection | Namco | 日版 | 2005年

南梦宫五十周年纪念作品之一！

为了纪念南梦宫成立50周年，南梦宫计划将在年内推出另一套合集类游戏《namCollection》，这次所选的游戏不再像以往那样是上世纪80年代初的街机游戏，而是90年代中期PS时代的南梦宫经典游戏。目前预定收录的包括5款经典PS游戏——《山脊赛车》、《铁拳》、《皇牌空战2》、《风之克罗诺亚》及《钻子先生》。类型包括RAC、FTG、STG、ACT及PUZ，可以说各个类型都是当时南梦宫的代表作。如果仅仅是收录这些游戏本身当然是诚意不足啦，因此南梦宫准备了一个"博物馆模式"，每个游戏的隐藏要素都得以曝光，还有达人玩家的游戏影像、珍贵的设定资料等等。【文：SOUL】



▲五大经典南梦宫游戏，分别是五种不同的游戏类型的代表作。


▲博物馆模式下的《风之克罗诺亚》游戏原画设定资料，喜欢该游戏的玩家一定会很感兴趣。


▲1994年12月3日与PS主机同时发售的《山脊赛车》。


▲PS上的初代《铁拳》让人们看到南梦宫移植游戏的诚意！


▲南梦宫为家用机原创的动作游戏《风之克罗诺亚》。

PS2 | 伊苏IV 太阳面具 新的理论 | A·RPG
イース IV Mask of the Sun a new theory | Taito | 2005年5月26日

不朽的经典A·RPG重绽光辉！


▲"《伊苏》系列"惟一的主人公阿德尔·克里斯汀，一头红发的年轻冒险家。极富勇气和正义感，从16岁开始冒险直至63岁过世为止，一生中留下了不计其数的冒险日记。

随着"《伊苏》系列"(以下简称《YS》)的家用版移植计划的全面实施，这部广受玩家们好评的动作RPG系列的第四作也即将在PS2平台与广大玩家们见面了！

这次的PS2移植版中的全部角色均由3D构成，不仅画面精美，厂商还将故事剧本进行了大幅的修改。此外，移植版中还加入了新的系统——"Element"(元素)。虽然该系统的具体特征我们暂时还无法了解，但已经知道该系统将会在剧情发展中获得"圣剑"之后才会启动。相信该系统的加入，将会使本作的战斗发生前所未有的巨大改变！

如果您未尝试过本系列，或者您是最初两作的爱好者，那么由衷地建议您，借由本作来体验一下《YS》的魅力吧！【文：沙罗】




▲这次PS2移植版还是相当有诚意的，其重新制作的程度足以让本作称得上是一部全新作品了。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

承载Square Enix全新野心的“代码世纪计划”全面展开！

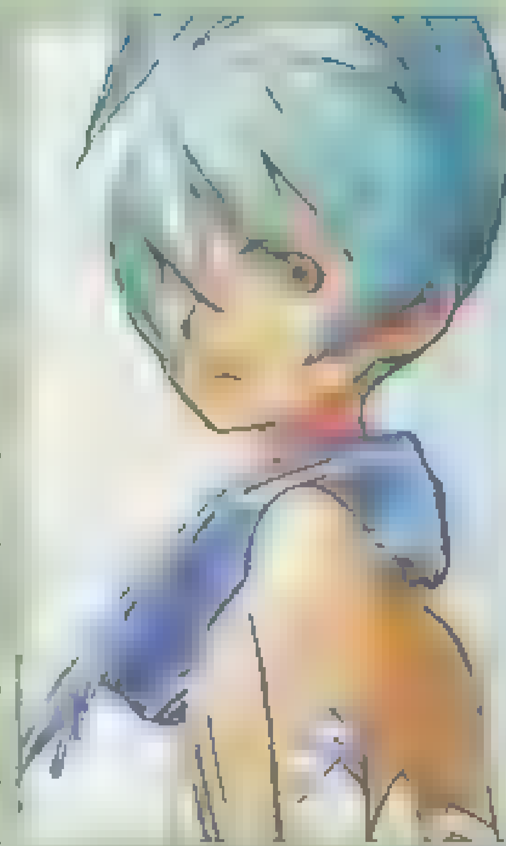
PS2 代码世纪 指挥官们：继承者与被继承者 A·RPG

Square Enix 日版 2005年内


▲这3位主人公分别代表“代码世纪计划”的三大部分，红块是漫画，蓝块是游戏。

《代码世纪》(Code Age)是Square Enix今年推行的一个“多媒体”娱乐计划，所谓多媒体，就是指《代码世纪》不但会推出相关游戏，还会推出相关漫画等其他配套产品。“代码世纪计划”共有3个组成部分，第一部分就是我们这次要介绍的《代码世纪》游戏版——《代码世纪 指挥官们：继承者与被继承者》；第二部分则是漫画《代码世纪 档案：最后遗留的少女》，漫画与游戏有着相同的世界观，并且已经在Square Enix旗下漫画杂志《月刊少年ガンガン》的2005年3月号起开始连载；至于计划的最后一部分目前尚未公布。

《代码世纪》游戏为PS2平台的A·RPG大作。游戏的世界观相当庞大而离奇。故事讲述的是在一个名为“球内世界”的世界中，有一个被称之为“中枢代码”的万物之基石。相传“中枢代码”每经过数万年就会发生一次“轮回”，使已经陈旧的世界在一段时间内进入“毁灭”的状态，然后重生。为了躲避“轮回”，人类在“中枢代码”附近制造了巨大的空中建筑“方舟”，并通过睡眠装置在“方舟”内进行长眠，希望能够等待着回到“轮回”过后诞生的新世界中。但不幸的是，由于“中枢代码”发生“轮回”时产生的破坏力远远超过了人类的想象，“方舟”被破坏成无数碎片坠落到世界各地去了。本作的主人公吉恩便是“方舟”的乘员之一。“方舟”坠落后，吉恩为了寻找失散的姐姐，开始了在新世界中的冒险旅途……


▲主角吉恩(GENE)，其实他英文名的意思就是基因。


▲吉恩的姐姐艾利兹，原来和吉恩一起长眠于“方舟”。

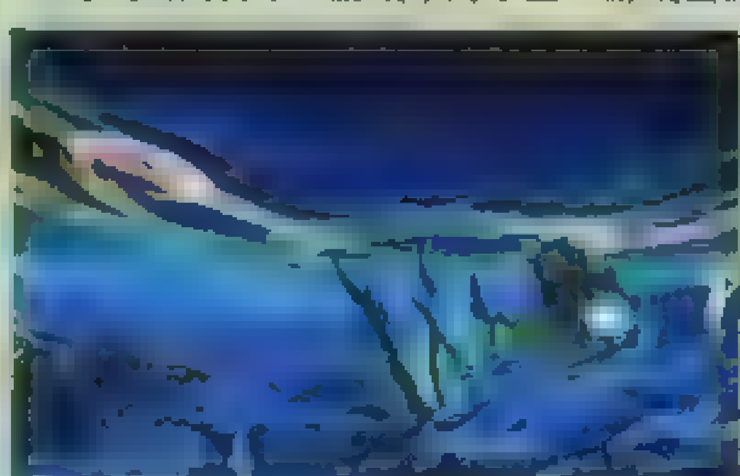
游戏采用的是全3D游戏画面，而配合这个奇异的世界观，游戏系统也将是比较离奇的，比如主角吉恩将可以利用身体的变化能力(如将手腕变成剑或锤等)与敌人战斗，武器会随角色的成长而变得强大，并且玩家还可以按自己意志改变武器进化的方向。游戏中还有昼夜的时间概念存在，根据时间的变化可能会发生特殊的剧情及出现不同种类的敌人。从游戏画面来看，游戏中主角将会与智能机械同伴共同作战，还会有华丽的必杀技出现。 [文 SOUL]

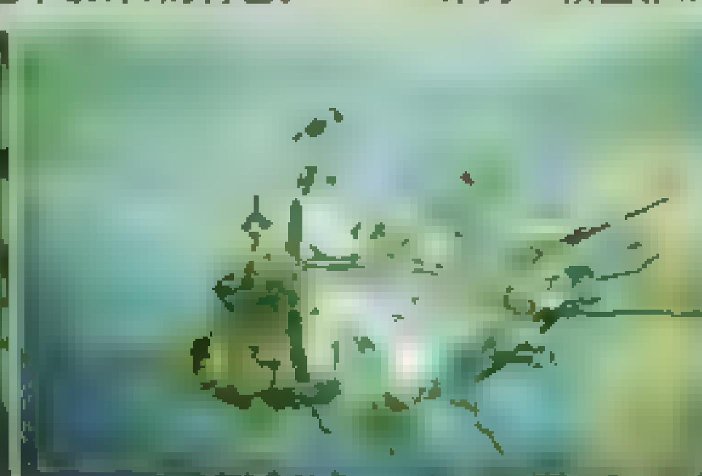
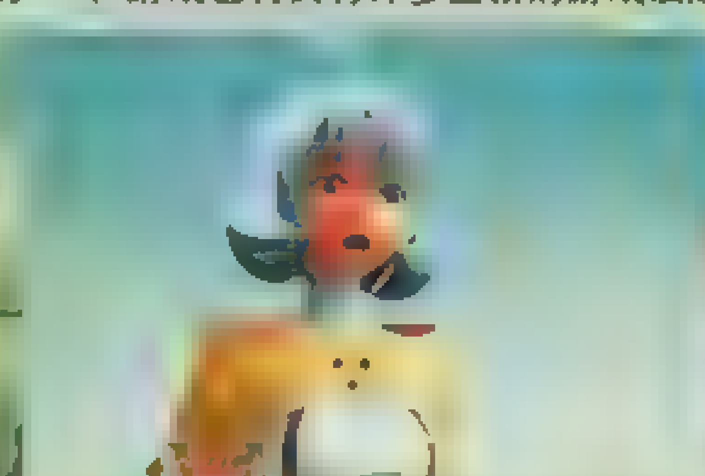


▲游戏画面公布！游戏采用了全3D游戏画面 人物则具有很浓的直良有佑(本作的艺术设计)的特色。



▲作为一款全新的RPG，游戏也将具有许多全新的游戏设定。(画面上的LR符号代表着什么呢？)



▲游戏的CG动画场面公布！从CG动画中我们可以看到很多能够表现本作世界观的宏大场面——“球内世界”、“方舟”的毁灭 以及未明的机械生物。这也再次表明，Square Enix制作的CG是无可挑剔的。

十年磨一剑！以3D造型再度登场的坦克传说！

PS2 重装机兵传说 砂尘之锁 RPG

Metal Saga 砂尘之锁 Success 日版 2005年6月9日

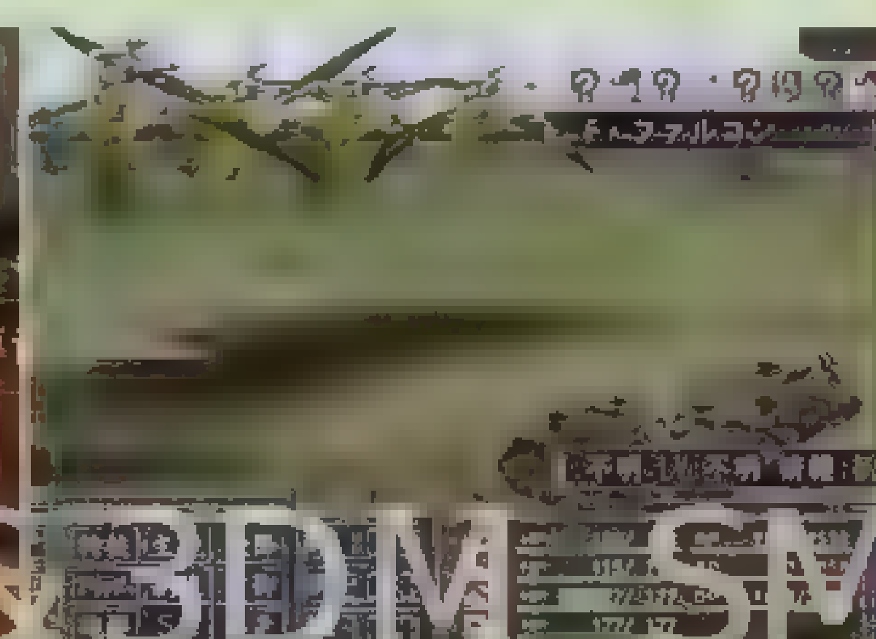
METAL SAGA 砂塵の鎖

经历过FC时代玩家们，应该会对FC末期的一款RPG记忆犹新。该游戏最大的特色就是主角们可以驾驶着各种坦克进行战斗，与一般RPG的奇幻风格完全不同。加上当时游戏推出了中文版，在那个攻略尚不丰富的年代，它着实火了一阵子呢！这款游戏的名字就是《重装机兵》！这个系列后来还推出过SFC版。不过随着开发商Data East的倒闭，其续作也就沉入了海底……如今，Success再挑大梁，以《Metal Saga》为名，推出这款以坦克战为主题的RPG新作，将续写当年令FANS津津乐道的传说之作！

同系列以前的作品一样，游戏的主角是一名赏金猎人。在获得了悬赏通缉犯的情报之后，玩家必须驾驶自己的坦克与这些通缉犯进行战斗，将他们缉捕归案。坦克作为游戏核心系统，将可以由玩家自行改造。从车体、引擎到武装，坦克上有很多部分都可以由玩家自行选择零件来组合。本作中的零件数量在100种以上，相互组合以后，最终获得的坦克能力变化就更为丰富了！在战斗部分，本作也和以前一样以坦克战为主，不过玩家同样可以让驾驶员走下坦克进行“人肉攻击”！(笑)

游戏强调“尊重玩家的选择权，注重游戏者的当事人性”。在游戏中，玩家“必须做”的任务比较少，但是却有很多玩家“可以做”的任务，这也就是说本作的自由度是非常高的！游戏并没有设定一个既定的流程，完全由玩家来决定故事的发展方向。游戏中一共有800多种不同的事件，随着玩家的选择不同，游戏的进程也会发生重大变化，甚至连结局也会产生很大变数！这样做的目的就是为了让玩家更容易创造一个只属于自己的冒险故事！ [文：阿修罗]


▲小游戏进行时的画面，Q版人物好可爱。

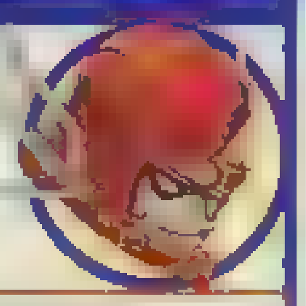

▲战斗时坦克仍是主角，令人感动！

www.plumbook.cn

PS2/Xbox 脑航员

04.19 推荐度 A　TEEN 13岁以上玩家对应

■Majesco
■49.99美元
■无对应周边





在游戏续集满天飞的游戏业界，原创游戏的开创精神值得人们的尊敬。《脑航员》就是一款原创全新作品。2002年一公布就一举荣获了2002 E3最佳原创游戏桂冠。经过5年时间制作的这款超个性作品出自具有传奇色彩的冒险游戏大师Tim Schafer（曾开发过《极速天龙》等作）之手。游戏中个性十足的设定及游戏性将会令人啧啧称奇，我们在游戏中将控制主角雷兹在精神世界中探险、接受训练，成为名副其实的“脑航员”。



NGC 火焰之纹章 苍炎之轨迹

04.20 推荐度 A　CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■Nintendo
■6800日元
■无对应周边





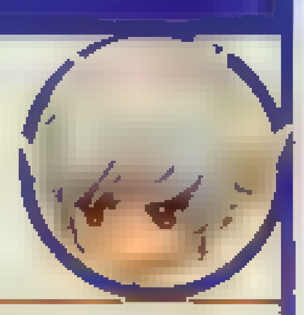
《火焰之纹章》的系列第9作！时隔5年后作为15周年纪念作品首次在家用机上登场。不仅画面、音乐等方面有了极大强化，故事中还附带配音的过场动画。由于地图和战斗画面均变成了3D化，因此战场上的状况也将更加容易掌握。此外，曾在《圣战之系谱》、《托拉基亚776》中登场并广受好评的特技系统将再度复活，再加上每个角色特有的“奥义”必杀技以及新的指令“体当”等等，本作的战略性相信又将会有一个质的飞跃！



PS2 狂城丽影

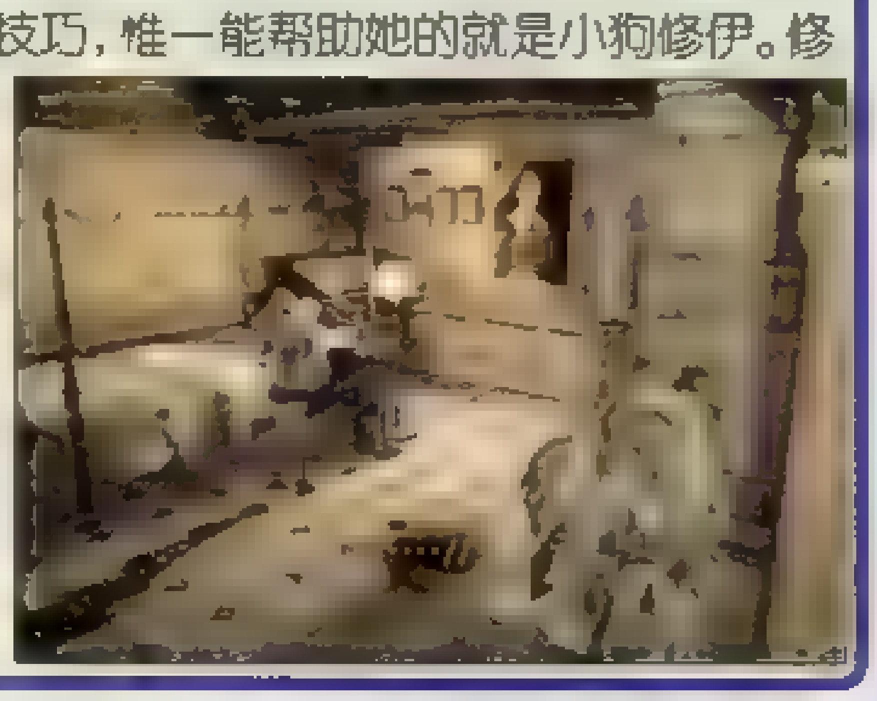
04.21 推荐度 B　CERO 18 18岁以上玩家对应

■Capcom
■6800日元
■无对应周边





幽禁在古堡中的少女以及忠实地跟随少女的狗，这款《狂城丽影》无论从哪个方面上讲都充满了诡异的气氛。该游戏与Capcom另一款AVG《钟楼》比较相像，主人公都是手无缚鸡之力的少女。主人公菲奥娜没有什么进攻的技巧，惟一能帮助她的就是小狗修伊。修伊不仅能穿过一些菲奥娜不能走的狭长地带帮助解谜，还能察觉到敌人的存在以及适时攻击敌人。游戏很强调菲奥娜与修伊的感情，修伊做错事要责骂，而做对就要赞扬，很贴近现实。



◆NEW GAME SCHEDULE◆

UCG彩信碟报

加入“UCG短信新闻”，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息，加入方法如下：（包月10元）

编辑短信 GAME

发送到 8002601

注 目前仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

2005年4月12日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）
100美元＝827.65元人民币 100日元＝7.63元人民币
100欧元＝1069.86元人民币 100港币＝106.8元人民币

发售表中红色字体为受注目游戏

注1 本表所收录的游戏发售时间为2005年4月14日～2005年6月2日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
14日	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	Hudson	RPG	7800日元
14日	天外魔境III NAMIDA 宝箱（限定版）	天外魔境III NAMIDA 宝箱（Deluxe Pack）	Hudson	RPG	14800日元
14日	装甲警备队SF	リモートコントロールダンディーSF	Konami	ACT	6800日元
15日	合金弹头4&5	Metal Slug 4&5	SNK Playmore	ACT	39.99美元
19日	脑航员	Psychonauts	Majesco	ACT	49.99美元
21日	浪漫沙加 吟游者之歌	ロマンシング サガ －ミンストレルソング－	Square Enix	RPG	6800日元
21日	时空冒险记	时空冒険记 ゼントリックス	Bandai	ACT	6800日元
21日	狂城丽影	DEMENTO	Capcom	AVG	6800日元
21日	星界的战旗	星界の战旗	Cyberfront	SLG	6800日元
21日	康斯坦丁	コンスタンティン	Marvelous Entertainment	AVG	6800日元
21日	巫术 召唤师	ウィザードリィ サマナー	Taito	RPG	6800日元
21日	幽香传说	Fragrance Tale ～フレグランステイル～	Takuyo	SLG	5800日元
21日	棒球人生2005	ベースボールライブ2005	Konami	SPG	6800日元
28日	合金弹头5	Metal Slug 5	SNK Playmore	ACT	6800日元
28日	冒险王BEET 黑暗世纪	冒険王ビィト ダークネスセンチュリー	Bandai	A・AVG	6800日元
28日	北之风 永远的约定	ノース・ウィンド ～永远の约束～	DATAM POLYSTAR	AVG	6800日元
28日	世嘉2500系列 Vol.19 格斗之蛇	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.19 ファイティングバイパーズ	SEGA	FTG	2500日元
28日	东京巴士导内2	东京バス案内2	Success	ETC	5800日元
28日	天使之羽 黑色残影	エンジェルズフェザー 黒の残影	GN Software	RPG	6800日元
28日	天使之羽 黑色残影（初回限定版）	エンジェルズフェザー 黒の残影（初回限定版）	GN Software	RPG	6980日元
28日	恋爱时光	ライク・ライフ アン・アワー	GN Software	AVG	6800日元
28日	恋爱时光（初回限定版）	ライク・ライフ アン・アワー（初回限定版）	GN Software	AVG	7800日元
28日	Hello Kitty 友情大作战！	ハローキティのピョピョ大作战！	Hamster	ACT	4800日元
28日	鬼魂力量 编年史	スペクトラルフォース クロニクル	Idea Factory	S・RPG	6800日元
28日	鬼魂力量 编年史（10周年纪念BOX）	スペクトラルフォース クロニクル（10周年纪念BOX）	Idea Factory	S・RPG	8800日元
28日	辐射之钢铁兄弟会	Fallout BROTHERHOOD OF STEEL	Interplay	A・RPG	6800日元
28日	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	Kid	ETC	6800日元
28日	MABINO×STYLE（限定版）	マビノ×スタイル（限定版）	Kid	ETC	9800日元
28日	可爱偶像	らぶドル ～Lovely Idol～	Princess Soft	AVG	6980日元
28日	可爱偶像（初回限定版）	らぶドル ～Lovely Idol～（初回限定版）	Princess Soft	AVG	8800日元
28日	热情对战 Access麻将	对战ホットギミック アクセス雀	彩京	TAB	5980日元
28日	永远的阿瑟利亚 这片大地的尽头	永远のアセリア この大地の果てで	XUSE	SLG	6800日元
28日	永远的阿瑟利亚 这片大地的尽头（初回限定版）	永远のアセリア この大地の果てで（初回限定版）	XUSE	SLG	6800日元
未定	大战略VII EXCEED	大战略VII エクシード	System Soft Alpha	SLG	6800日元
5月份					
10日	寒冬	Cold Winter	VU Games	ACT	49.99美元
12日	前线任务 在线	フロントミッション オンライン	Square Enix	ACT	6800日元
19日	幽游白书FOREVER	幽游白书FOREVER	Banpresto	ACT	6800日元
19日	恶魔战士	ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション	Capcom	ACT	4800日元
26日	荒野大镖客	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元
26日	ZIPANG 次元舰队	ジパング	Bandai	SLG	6800日元
26日	泪之指轮物语系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章	[illegible]	Enterbrain	S・RPG	6800日元
26日	泪之指轮物语系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章 限定版	ティアリングサーガシリーズ ヘルウィ［illegible］クサ［illegible］ガ プレミアムボックス	Enterbrain	S・RPG	9800日元
26日	竞速战斗	～C1 GRANDPRIX～ レーシングバトル	元气	RAC	6800日元
26日	咸蛋超人NEXUS	ウルトラマンネクサス	Bandai	ACT	5800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜	イリスのアトリエ エターナルマナ2	Gust	RPG	6800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜（限定版）	イリスのアトリエ エターナルマナ2 プレミアムボックス	Gust	RPG	9800日元
26日	NamcoXCapcom 梦幻大决战	ナムコ クロス カプコン	Namco	S・RPG	6800日元
26日	饿狼传说 狼之标记	饿狼 MARK OF THE WOLVES	SNK Playmore	FTG	3800日元
26日	饿狼传说 狼之标记（限定版）	饿狼 MARK OF THE WOLVES（限定版）	SNK Playmore	FTG	7800日元
26日	破灭的马尔斯	破灭のマルス	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
26日	破灭的马尔斯（限定版）	破灭のマルス（限定版）	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
26日	家庭女佣 终之馆	ホームメイド ～终の馆～	Princess Soft	AVG	6800日元
26日	家庭女佣 终之馆（初回限定版）	ホームメイド ～终の馆（初回限定版）～	Princess Soft	AVG	7800日元
[illegible]日	蒸气男孩	スチームボーイ	Bandai	ACT	6800日元
2[illegible]日	半熟英雄4 七英雄物语	半熟英雄 [illegible] 7人の半熟英雄～	Square Enix	[illegible]	[illegible]日元
2[illegible]日	半熟英雄4 七英雄物语（限定版	半熟英雄 [illegible] の半熟英雄～（限定版）	Square Enix	SLG	6800日元
[illegible]日	小狗人生	ドッグズライフ	Success	AVG	5980日元
26日	伊苏IV 太阳面具	イ[illegible] IV Mask of the Sun －a new theory－	Taito	A・RPG	5800日元

©2004 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Majesco Sales Inc. ©2005 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS ©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
21日	首都高 BATTLE	首都高バトル	Genki	RAC	4800日元
21日	达比赛马时代	ダービータイム	SCE	SLG	4800日元
28日	彼岸岛	彼岸島	Now Production	AVG	4800日元
28日	DORA 老虎机 主角是纸钱	ドラスロット 主役は銭形	DORASU	ETC	3800日元
5月份					
1日	科林·麦克雷拉力赛 2005	COLIN McRAE RALLY 2005	Atari	RAC	售价未定
12日	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダー ポケット	Taito	STG	3800日元
26日	[illegible]	インテリジェント・ライセンス	Now Production	PUZ	4800日元
6月份					
2日	英雄传说 朱红之泪	英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫	Bandai	RPG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
21日	洛克人 ZERO4	ロックマンゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
21日	杰作选! 加油五右卫门 1·2 雪姬和奥吉尼斯	傑作選! がんばれゴエモン1・2 ゆき姫	Konami	RPG	3800日元
21日	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Banpresto	AVG	4800日元
28日	ONE PIECE 龙之梦!	ONE PIECE ドラゴンドリーム!	Bandai	ACT	售价未定
28日	游戏王 怪物决战	遊戯王デュエルモンスターズ ビギナーズパック2005	Konami	TAB	6800日元
28日	模拟大楼 SP	The Tower SP	Nintendo	SLG	4800日元
28日	茶犬的梦冒险	お茶犬の夢冒険	MTO	AVG	4800日元
未定	昆虫怪兽 战斗竞技场	昆虫モンスター・バトルスタジアム	CultureBrain	SLG	4800日元
未定	昆虫怪兽 战斗之星	昆虫モンスター・バトルマスター	CultureBrain	SLG	4800日元
未定	昆虫怪兽 2	昆虫モンスター2	CultureBrain	SLG	4800日元
5月份					
19日	[illegible]	ぷよぷよドンキー	Nintendo	ACT	3800日元
19日	梦幻少年	ファンタジックチルドレン	Bandai	ACT	4800日元
23日	瓦里奥制造 大回转	Wario Ware:Twisted!	Nintendo	ACT	29.99美元
23日	火焰之纹章 圣魔之光石	Fire Emblem The Sacred Stones	Nintendo	S·RPG	29.99美元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
20日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S·RPG	6800日元
29日	望乡路	ホームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
29日	望乡路 宽频套件同捆版	ホームランド ブロードバンドアダプタ同梱版	Chunsoft	RPG	6800日元
5月份					
26日	街头 NBA 3VS3 马里奥猛蘸	NBA ストリート V3 マリオでダンク	Electronic Arts	SPG	5800日元
26日	银河战士 2 暗之回响	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	Nintendo	ACT	6800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
18日	Polarium	Polarium	Nintendo	PUZ	29.99美元
21日	[illegible]	Nintendogs	Nintendo	SLG	4800日元
21日	火影忍者 最强忍者大结集 3 for DS	NARUTO-ナルト- 最強忍者大結集3 for DS	Tomy	ACT	4800日元
26日	[illegible]	Puyo Pop Fever	Atlus	PUZ	29.99美元
28日	大众麻将 DS	みんなの麻雀DS	MTO	TAB	4800日元
28日	咕噜咕噜投	ころころ投げっと	Success	ACT	4800日元
5月份					
1日	星球大战前传 III 西斯的复仇	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Ubisoft	ACT	29.99美元
24日	马达加斯加	Madagascar	Activision	ACT	售价未定
27日	SD 高达 G 世纪 DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	Bandai	S·RPG	4800日元
未定	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	ACT	4800日元

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
14日	翡翠帝国	Jade Empire	Microsoft	RPG	49.99美元
18日	虚幻锦标赛 2 联德瑞的冲突	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	Epic Games	FPS	49.99美元
19日	脑航员	Psychonauts	Majesco	ACT	49.99美元
21日	康斯坦丁	コンスタンティン	Nevada Entertainment	AVG	6800日元
22日	翡翠帝国(中文版)	Jade Empire	Microsoft	RPG	1390新台币
26日	三角洲特种部队 黑鹰坠落	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	FPS	49.99美元
5月份					
3日	飞驰竞速	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99美元
12日	飞驰竞速	フォルツァ モータースポーツ	Microsoft	RAC	6800日元
26日	荒野大镖客	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元

PS2 浪漫沙加 吟游者之歌

04.21 A 全年龄 玩家对象

■Square Enix
■6800日元
■无对应周边



"自由的游戏剧本"这就是《浪漫沙加》系列"最大的特色。作为系列的原点，这次《浪漫沙加 吟游者之歌》在经过了完全强化后将登陆PS2。游戏可以在8名主人公之间选择，除了共同的剧情外，这8名主人公还有自己专有的剧本，故事发展也完全不同。游戏继承了二代之后的系统，让这款游戏更加正统化。游戏并没有级别的概念，所有的能力都会根据战斗随机成长。"闪"系统依旧会登场，忽然领悟技的兴奋与意外感仍然是亮点。连携技相当华丽，并且威力不俗。另外，游戏主线是全程语音的。



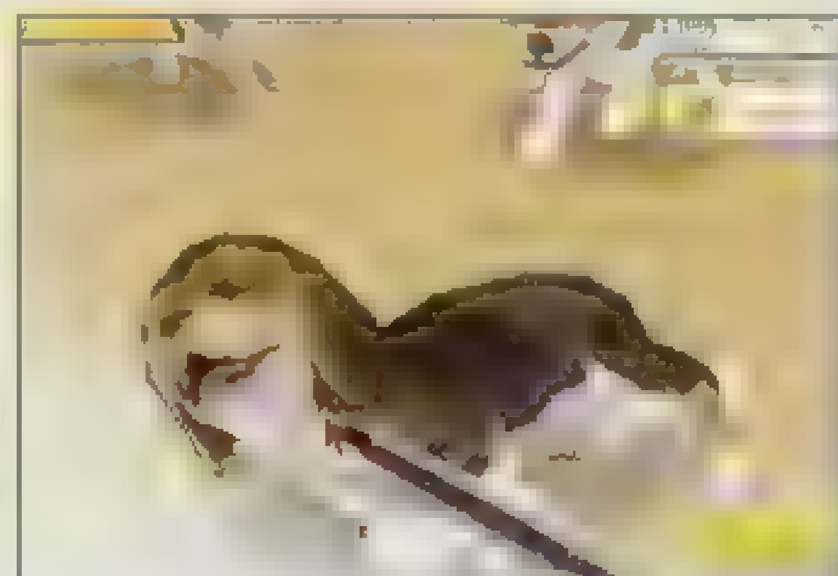
NDS 任天狗

04.21 B 全年龄 玩家对象

■Nintendo
■4800日元
■无对应周边



期盼已久的任天狗就要发售了！相信不少玩家都有过饲养宠物狗的经验吧？虽然一只可爱的小狗狗能够给你带来不少欢乐，但是光是处理狗狗的粪便就让人够头痛了，还要喂食和洗澡，实在很麻烦。不过现在就没有这些烦恼了，拿起你的NDS，养上一只任天狗吧，完全不用担心它们会在你的床上大便了(笑)，游戏分为三个版本来发售，每个版本都分别包括五只不同的名犬种类，而且三个版本之间还可以交换饲养，相信会有不少MM中意这款游戏！



Xbox 翡翠帝国

04.22 A TEEN 13岁以上 玩家对象

■Microsoft
■1390新台币
■限量珍藏版售价为1490新台币



BioWare是北美最著名的RPG开发商之一，代表作有《无冬之夜》、《星球大战 旧共和国武士》等，而这款《翡翠帝国》则是他们的第一款原创作品。本作在开发过程中大量吸收借鉴了香港武打电影的特点，融合了武侠、奇幻与神怪要素。玩家共有7名角色可以选择，可以按照自己的喜好创造新角色。战斗能力分为武术派、法术派、武器派、幻化派等。本作是今年Xbox上最受期待的RPG大作，加上又有中文版，Xbox玩家千万不要错过。



©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved. ©2005 Nintendo ©BioWare Corp. / Microsoft Game Studios

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

本期排行榜再次进行小规模的改版，在这里先要感谢读者们的意见。每周除了游戏的排名外，更为针对某些游戏的销量和排名进行简单的评述，希望能让读者们能从中得到更多启发。有任何意见请继续来信指出哦！

栏目主持：猫太

2005年3月21日～3月27日

1 NEW　PS2　世界足球 胜利十一人8 网络对战版



■Konami ■2005年3月24日 ■SPG ■6800日元

把你的PS2接上网线与远方的朋友切磋一下吧！

本周 23万8293套　累计 23万8293套

2 NEW　PS2　荒野兵器4



■SCEI ■2005年3月24日 ■RPG ■6800日元

把系统重新改良后带来了新的体验。

本周 13万1380套　累计 13万1380套

3 NEW　NDS　触摸！卡比



■Nintendo ■2005年3月24日 ■ACT ■4800日元

画出弯曲的彩虹大道让卡比在空中滑翔。

本周 13万1380套　累计 13万1380套

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4	PS2	光明力量 NEO	SEGA	2005年3月24日	A·RPG	6800日元	6万2775套	6万2775套
5	[illegible]	死神 魂之热斗	SCEI	2005年3月24日	FTG	4800日元	3万6678套	3万6678套
6	[illegible]	蚤兽英雄	Square Enix	2005年3月24日	RPG	4800日元	3万1219套	3万1219套
7	PS2	真·三国无双4	Koei	2005年3月24日	ACT	6800日元	2万5832套	82万4804套
8	PS2	幻域战记	日本一Software	2005年3月17日	S·RPG	6800日元	1万7431套	9万325套
9	[illegible]	牧场物语 妖精驿站	MMV	2005年3月17日	SLG	4800日元	1万6925套	4万5237套
10	NGC	大金刚康茄鼓3 大饱口福！春收50曲	Nintendo	2005年3月17日	MUG	4500日元	1万5681套	5万2666套

《WE》每次出场都肯定会抢夺排行榜的第一位，就连《荒野兵器4》的13万销量也只能屈居第二，可见足球在日本玩家的心目中占有重要的地位。不过《光明力量NEO》的销量只有6万多　让人开始猜疑SEGA正在进行的"光明计划"是否能让自己重生。

2005年3月14日～3月20日

1 NEW　PS2　幻域战记



■日本一Software ■2005年3月17日 ■S·RPG ■6800日元

恶搞的情节+可爱的角色让你捧腹大笑。

本周 7万2894套　累计 7万2894套

2　PS2　真·三国无双4



■Koei ■2005年2月24日 ■ACT ■6800日元

左慈打出来了吗？那试试收集全道具吧！

本周 3万7994套　累计 79万8972套

3 NEW　PS2　ONE PIECE 伟大的战斗！RUSH



■Bandai ■2005年3月17日 ■ACT ■6800日元

每个角色都有3种服装哦！还不快去看看？

本周 3万7147套　累计 3万7147套

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4	NGC	大金刚康茄鼓3 大饱口福！春收50曲	Nintendo	2005年3月17日	MUG	4500日元	3万6985套	3万6985套
5	PS2	激情赛车	Konami	2005年3月17日	RAC	6800日元	3万780套	3万780套
6	PS2	NANA	Konami	2005年3月17日	SLG	4800日元	2万9503套	2万9503套
7	[illegible]	牧场物语 妖精驿站	MMV	2005年3月17日	SLG	4800日元	2万8312套	2万8312套
8	NGC	ONE PIECE 伟大的战斗！RUSH	Bandai	2005年3月17日	ACT	6800日元	2万2390套	2万2390套
9	PS2	捉猴啦P	SCEI	2005年3月17日	ACT	4800日元	2万395套	2万395套
10	PS2	永恒传说	Namco	2005年3月3日	RPG	4800日元	1万8736套	13万875套

本周的前10位排名被新作占据了8个位置，可见今年的新作已经排满了[illegible]的发售日程。其中PS2和NGC上的《海贼王 伟大的战斗！RUSH》更是各占据了一个榜位，看来《海贼王》的魅力在游戏上也无法挡啊！

中国期待游戏榜 TOP 20

统计日期至 2005 年 4 月 5 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日
1	[illegible]	Square Enix RPG 预定 2005 年发售
2	[illegible]	SCEI ACT 预定 2005 年 6 月 27 日
3	[illegible]	Square Enix A · RPG 预定 2005 年发售
4	[illegible]	SCEI ACT 预定 2005 年发售
5	[illegible]	SEGA S · RPG 预定 2005 年发售
6	[illegible]	Nintendo S · RPG 预定 2005 年 4 月 20 日
7	[illegible]	Capcom ACT 预定 2005 年发售
8	[illegible]	Square Enix A · RPG 预定 2005 年 6 月 16 日
9	[illegible]	Konami A · RPG 发售日未定
10	[illegible]	Banpresto S · RPG 预定 2005 年发售
11	[illegible]	Square Enix A · RPG 预定 2005 年 4 月 21 日
12	[illegible]	Tecmo AVG 预定 2005 年 6 月 30 日
13	[illegible]	Enterbrain S · RPG 预定 2005 年 5 月 26 日
14	[illegible]	Namco RPG 预定 2005 年发售
15	[illegible]	Capcom AVG 预定 2005 年春
16	[illegible]	SCE ACT 发售日未定
17	[illegible]	Konami A · RPG 发售日未定
18	[illegible]	Bandai ACT 发售中
19	[illegible]	Bandai FTG 发售中
20	[illegible]	Namco ACT 预定 2005 年春

其他上榜游戏

魔野仙踪 OZ	Konami	伊莉丝的工作室 2	Gust
NAMCO × CAPCOM	Namco	洛克人 ZERO4	Capcom
少年跳跃全明星大乱斗	Bandai	战国 BASARA	Capcom

最期待中文化游戏 TOP 10

[illegible]

本期	游戏名	厂商名 · 类型
1	[illegible]	Square Enix RPG
2	[illegible]	Namco RPG
3	[illegible]	Square Enix RPG
4	[illegible]	Square Enix RPG
5	[illegible]	Konami ACT
6	[illegible]	Konami SPG
7	[illegible]	Square Enix RPG
8	[illegible]	Square Enix RPG
9	[illegible]	Namco [illegible]
10	[illegible]	Square Enix [illegible]

其他上榜游戏

最终幻想Ⅶ	Square Enix	影之心 II	Aruze
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	王国之心 记忆之链	Square Enix
圣魔之光石	Nintendo	牧场物语 美妙人生	MMV

美国游戏排行榜 TOP 10

2005 年 2 月 23 日～2005 年 4 月 3 日

《战神》在美国发售后受到了来自媒体和玩家的一致好评，不过《分裂细胞 混沌理论》上市后，《战神》立刻被挤到了第 2 位。《分裂细胞》毕竟是诞生于 Xbox 的作品，《混沌理论》的 Xbox 版销量高于 PS2 版也在情理之中。



▲《战神》品质一流，不过品牌影响力还有待提高。

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日
1	分裂细胞 混沌理论	Ubisoft Xbox 2005 年 3 月 28 日 AVG
2	战神	SCEA PS2 2005 年 3 月 22 日 ACT
3	真·三国无双 4	KOE PS2 2005 年 3 月 29 日 ACT
4	分裂细胞 混沌理论	[illegible] PS2 2005 年 3 月 28 日 AVG
5	GT 赛车 4	[illegible] PS2 2005 年 2 月 22 日 RAC
6	MVP Baseball 2005	EA PS2 2005 年 2 月 22 日 SPG
7	NARC	Midway PS2 2005 年 3 月 22 日 ACT
8	MX vs. ATV Unleashed	THQ Xbox 2005 年 3 月 24 日 RAC
9	龙珠 Z2 [illegible]	Atari [illegible]
10	铁拳 5	[illegible] PS2 2005 年 2 月 24 日 FTG

英国游戏排行榜 TOP 10

2005 年 3 月 27 日～4 月 2 日

《GT 赛车 4》在欧洲长卖了一个月后终于被《FIFA Street》赶超，不过必须要注意的是，《FIFA Street》的销量是多个平台的累计，而《GT 赛车 4》仅是 PS2 一个平台，比起美国，《GT 赛车 4》在欧洲更具持久力。



▲《分裂细胞 混沌理论》是该系列首款多平台同步发售的作品。

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日
1	FIFA Street	EA PS2/Xbox/NGC 2005 年 3 月 11 日 SPG
2	GT 赛车 4	SCEA PS2 2005 年 3 月 9 日 RAC
3	分裂细胞 混沌理论	Ubisoft Xbox PS2/NGC 2005 年 4 月 1 日 AVG
4	战火兄弟连：30 高地之路	Ubisoft Xbox/PS2 2005 年 3 月 18 日 FPS
5	时空分裂者：完美未来	EA Xbox/PS2/NGC 2005 年 3 月 24 日 FPS
6	鬼泣 3	Capcom PS2 2005 年 3 月 24 日 ACT
7	惩罚者	THQ PS2/Xbox 2005 年 3 月 24 日 ACT
8	Rugby 2005	EA PS2/Xbox 2005 年 3 月 8 日 SPG
9	模拟人生 2 大学	EA PC 2005 年 3 月 11 日 SLG
10	潜龙谍影 3	Konami PS2 2005 年 3 月 4 日 AVG

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
② Email 速递：ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 [illegible]），而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送 [illegible]+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 [illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 2 月 25 日～3 月 9 日

获得上期“短信排行榜”MP3 大奖的读者手机号码是 137****1710。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

138****3140	136****0121
135****45 7	136****5611
135****3857	137****1215
136****0793	130****2618
1 7****7321	13 ****13 [illegible]
13 ****3145	135**** 18 2
35**** 2871	134**** 5 1
138****5483	137****3171
135****7171	138****5121
137****0736	134****2999



赫胥黎

文 星夜 & SOUL 编 SOUL

赫胥黎 Webzen MMOFPS
Xbox2

是否对Xbox上的MMORPG（大型多人在线RPG）《真幻想在线》的取消感到惋惜？没关系，Xbox2注定会对在线游戏投入大量精力。这次，让我们一起来见识一下未来的游戏形态——MMOFPS。大型多人网络FPS听起来是否有点不可思议？到了2006年这将会成为可能。

早在今年二月份，韩国游戏大厂网禅（Webzen）曾公布一款次世代的MMOFPS游戏《赫胥黎》（Huxley），采用虚幻引擎3（Unreal Engine 3）开发。如今Webzen正式宣布本作也将对应Xbox2，这也算是韩国公布的第一款Xbox2游戏。国内玩过网游的玩家对Webzen可能并不陌生，如目中天的网游《奇迹》就是由Webzen开发的。

下面这篇文章采用对制作人Kijong Kang进行访谈的形式展开，Webzen对虚幻引擎3的使用以及他们对次世代技术的看法如何？《Huxley》将会通过下一代Xbox Live给我们带来些什么？请往下阅读。

第一款正式曝光的Xbox2游戏！



▲这就是本作的制作人Kijong Kang，下文中简称KK

●可以介绍Huxley的世界观吗？是奇幻，还是科幻？是远未来，还是近未来？

KK：大家好，我是Kijong Kang，MMOFPS新作《Huxley》的制作人。我在H-Studio工作，这是Webzen旗下的制作室。在加入Webzen之前，我开发了一款PC FPS游戏叫作《Nitro Family》（喋血双煞）。

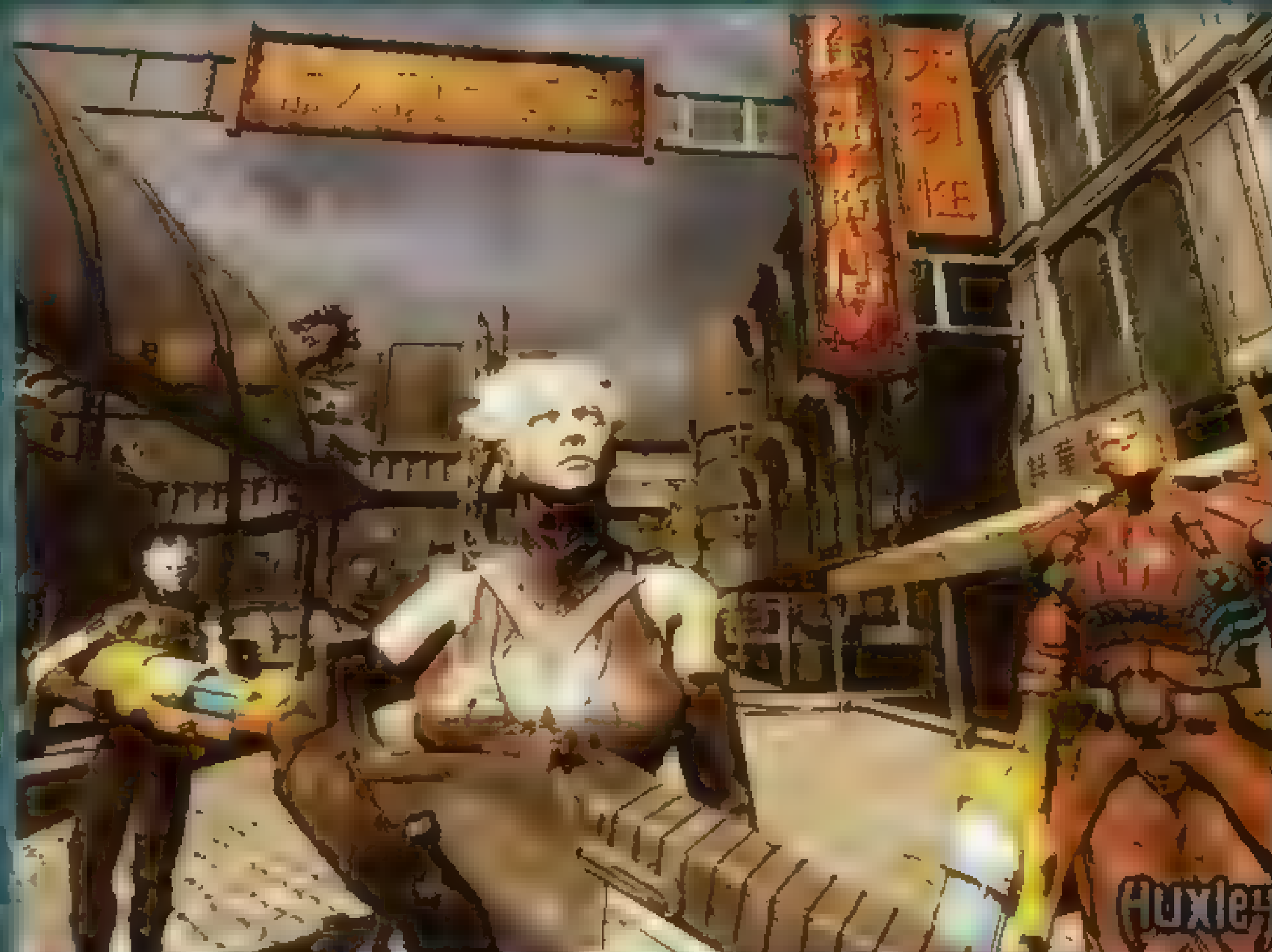
《Huxley》正如其名所示，是根据英国作家赫胥黎的小说《美丽的新世界》改编的。我想开发一款能够将《美丽的新世界》的兴奋和新鲜感带给玩家的游戏。当然《Huxley》的世界与《美丽的新世界》是不一样的。《Huxley》的故事设定在近未来，由于环境的改变，人类分裂为两个种族——Sapiens（类现代人）和Alternative（变异人）。为了生存，他们不得不彼此敌对，为了有限的资源而展开争夺。此外还有一个种族叫作"混种人"，他们是类现代人和变异人的混种后代，混种人与他们自身之外的所有人敌对。

●《Huxley》将会具有一个网络架空世界（Persistent World，PW）吗？游戏最大的创新在哪里？

KK：是的，这是一个网络架空世界。我们分析并且改善了虚幻引擎，使其适应MMO（大型多人在线）。我们将会利用该引擎以及Webzen可靠的网络技术提供最好的画面。这将会是第一款真正的大型多人FPS游戏。今年冬季玩家将有机会看到本作，然后告诉我们这款游戏是否具有创新性。

●《Huxley》融合了两种游戏类型：FPS和MMO，这款游戏的灵感源自何处？

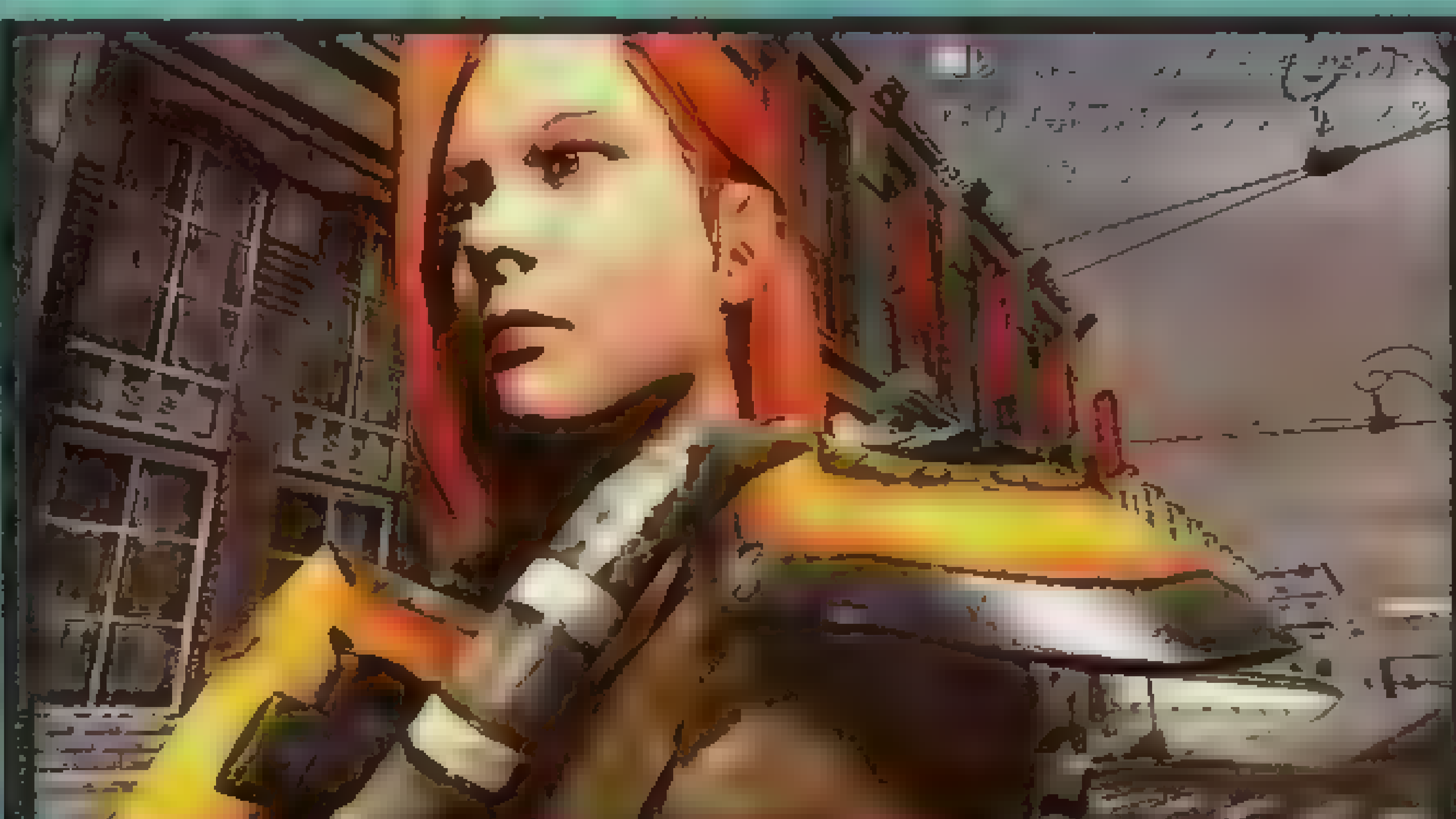
KK：很难说《Huxley》的灵感具体来源于哪一款具体的游戏。毕竟MMOFPS是前所未有的类型——没有现成的道路可以追随。我们正在尝试创造一个新类型的FPS。



▲在美工方面，我们不得不承认，还是韩国人的设计比较符合亚洲人的审美

●会有哪些任务，在战场上是如何行动的？

KK：《Huxley》会有一个单人故事模式，还有很多种PVP（Player VS Player，玩家对玩家）任务，以及领队型任务（玩家扮演队伍领导，其余队员由



关于本作的译名"赫胥黎"

Huxley——赫胥黎，这是英国两个历史人物的共同名字，一位是著名博物学家、达尔文进化论最杰出的代表，托马斯·赫胥黎（1825—1895），另一位则是托马斯·赫胥黎的孙子阿道斯·赫胥黎（1894—1963）。阿道斯·赫胥黎是著名作家，其代表作之一就是于1932年出版的"反乌托邦"幻想小说《美丽的新世界》（Brave New World）。小说描绘了2532年的未来世界，那是一个基因技术高度发达的时代，生小孩的事情完全由生命工厂和人造子宫来负责，只有在"蛮荒之地"才能见到大腹便便的孕妇。而在这个分化的阶级社会中，最上层的是[illegible]族……[illegible]族的[illegible]被药物麻木，他们作为奴隶承受着繁重而乏味的工作，并对此毫无怨言……直到现在，书中所描述的一切仍然是今天科幻作品中的素材。

&3DM-SM
www.plumbook.cn



■《赫胥黎》中的类现代人

AI控制)。在战场上可以徒步行动，也可以驾驶各种交通工具，例如汽车、直升飞机等，主要取决于战场类型。玩家可以在庞大的世界中尽情战斗。由于使用了虚幻引擎3的无缝技术，游戏过程中决不会出现严重拖慢现象。

●为什么使用虚幻引擎3?

KK：我们是2004年5月决定使用虚幻引擎3的。这是一款不断进化的引擎，支持我们需要的基础技术。它的图形渲染质量极高，最重要的是非常适合FPS和MMO。不过我们也发现虚幻引擎3的某些部分不大适合我们的游戏，因此我们的工程师对其进行了大幅改动。

●我想你们将会广泛使用虚幻引擎3的"无缝世界支持(Seamless World Support)"特点吧？就是在GDC上刚刚公布的那个。你们开发了怎样的技术使得虚幻引擎3适用于MMO类型呢?

KK：最重要的就是网络技术。虚幻引擎3主要是为单机游戏设计的，我们需要开发一个网络系统，使其可以在同一个服务器上支持超过5000人同时进行游戏。当同时有数千名玩家连接到服务器时，虚幻引擎3的即时光源系统就会给服务器造成巨大负担。我们的目标是开发出一种新技术，解决这些MMO游戏中经常会碰到的问题。最后，虚幻引擎3原本就是为跨平台设计的，因此我们正计划针对次世代主机添加新的技术特性。

●谈到虚幻引擎3的特性，你们计划支持AGEIA的PhysX芯片吗，就是那全球第一款物理处理器(详见本刊125期的报道)，或者使用该公司的NovodeX物理效果开发工具包?

KK：实话跟你说，我也是在GDC 2005上第一次听说AGEIA的PhysX芯片，我想这是一个惊人的想法，不过我没有仔细考虑过支持PhysX。我们目前正在使用NovodeX物理引擎。我们目前将精力集中在处理网络问题，目前并不清楚加入物理效果将会对系统速度造成多大影响。

●会使用IDV的SpeedTree枝叶生成技术(虚幻引擎3的一套兼容工具集，最强的树木枝干及树叶处理技术，可以非常方便地创造最逼真的森林，详见本期"特稿")吗?

KK：我们试过IDV的SpeedTree技术，我们对它的处理速度感到满意，我们对于使用该技术很乐观。Webzen也在使用SpeedTree技术开发其他游戏。

●微软多次提到利用XNA开发游戏可以兼容PC和Xbox系游戏平台，而且可以让他们在同样的网络平台Xbox Live上联动。你们计划推出《Huxley》的PC版吗？如果是的话，PC和Xbox2版是否可以在同一个环境下一起游戏?

KK：我们正在开发PC版《Huxley》，同时也考虑Xbox2版和PC版的互动性。我们不能确定是否能够毫无问题地进行跨平台游戏，不过我们相信微软的XNA。

●你对于GDC上公布的下一代Xbox Live的"向导"、"集市"等概念



▲这就是虚幻引擎3以及次世代硬件的表现水平，令当前平台的游戏画面都感不如的材质及光影

(详见本刊125期的相关报道)是怎么看的?

KK：这让开发者有很多期待，我想微软对于Xbox2将会有更强的市场战略。

●Webzen有5600多万用户，并且最近也在洛杉矶成立了办事处，你们计划进行该作的全球推广吗？玩当地版本的玩家可以与全球其他玩家互动吗?

KK：当然，《Huxley》的目标是全球市场。Webzen已经成功在亚洲市场发行了一批网游大作，而Webzen的美国分部Webzen America也已经开张，目前正在为年内开始发行游戏而招募精英。随着Webzen在全球的迅速扩张，《Huxley》将会在全球几大主要国家推出。

●你对于微软、索尼和任天堂的次世代战略有何看法?

KK：微软的次世代战略围绕Xbox Live，作为网络游戏开发商，Webzen非常欢迎他们的战略。至于索尼和任天堂，由于还缺乏足够资料，目前还很难评价。

●最后，本作目前的开发状态怎样了，大概什么时候在美国和世界其他地区上市?

KK：目前正处于初期阶段，我们已经做好了雏形，现在正在做具体的关卡等，你们会在2006年夏季看到本作。



■《赫胥黎》中的变异人



▲作为一款多人在线的FPS，为了保持游戏的持续可玩性，游戏还会加入类似MMORPG的成长要素



▲变异人的最大特征就是他们的铠甲……人一般看起来都比类现代人酷得多



▲越来越多的韩国游戏出现在我们面前……比如去年的《真名法典》……十字军东征

www.plumbook.cn

文 卡伦

影之心 新世界	Aruze	RPG
PS2 SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD	预定2005年夏	日版



在2004年初，Aruze倾力制作出的《影之心II》成为了PS2上最为经典的RPG之一。无论从剧情、演出还是系统上来说，《影之心II》都大大超过了本来便已极受好评的前作。而在FANS的强烈要求下，不久前，Aruze终于公布了系列新作的消息！

"如果之后要制作三代的话，我希望创造出一位全新的主角，威尔就让他休息一下吧。"

一切也正如系列制作人町田松三当初在接受采访时所言……

新主角、新时代、新故事、新世界！《影之心 新世界》，全新登场！



乔尼·加兰德

Johnny Garland

失忆的侦探少年

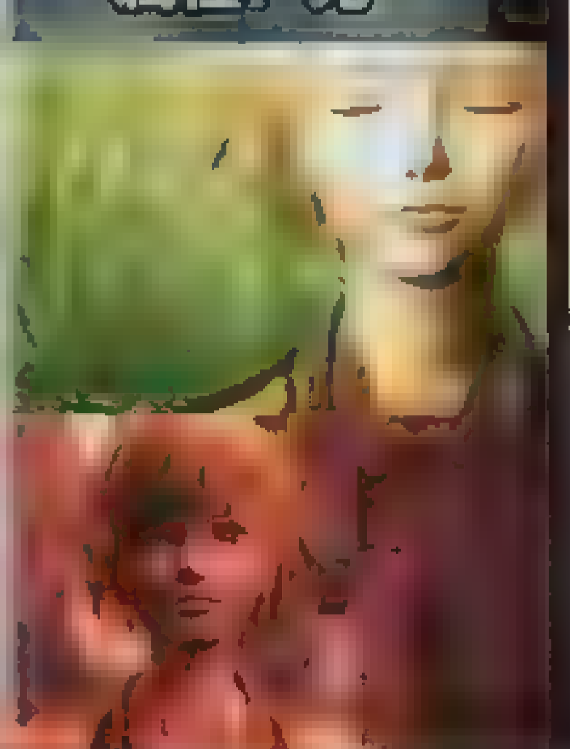
年龄：16岁

属性：无

目前居住在纽约的私人侦探。

在数年前曾发生过在自己身上的一场事故中，乔尼的父亲和姐姐不幸身亡，而他在那时失去了部分的记忆。出院后，乔尼放弃了父亲名下的大公司的继承权，而是自己开了一家私家侦探所。但迄今为止，他所接到的委托还都只是一些诸如夫妻之间的外遇调查、寻找走失的宠物之类的鸡毛蒜皮的小事而已。

就在乔尼渐渐对这种平淡的日子感到越来越无聊之际，一封神秘的委托信送到了他的面前……



PROLOGUE

家人？记忆？
这都是我所没有的东西。
当在医院的病床上睁开眼睛时
医生告诉我的
只有我是因遭受了事故而被送到这里的事实
我闭上眼睛
我苦苦思索
但惟一出现在我脑海中的
只有那熊熊燃烧的火焰
以及
惨死在其中的父亲和姐姐的身影
除此之外，我什么都想不起来
害怕得再也不敢想起来……



20世纪20年代，美国迎来了史上罕见的经济发展的黄金时期。

但谁都不会知道，就在这繁华兴盛的背后，支配着这个美洲大陆的，依然是暴力以及黑暗之力。黑社会组织趁着政府宣布禁酒令的机会，利用秘造酒的违法交易而获得了大量的资金以及几乎凌驾于政府之上的权力。而另一方面，源自于异大陆的种种黑暗文化也接踵而至。

叛逆之火像战争之火烧毁了文明一样，道德、上帝、公理，一切都显得毫无意义。

1929年，正是被后世称之为"Lost Generation"的那个失落的时代……

数年前，名为乔尼的少年被卷入了那场令其丧失了父亲、姐姐，以及记忆的事故中。而在他遭受意外的同时，在美国各地也忽然出现了各种奇怪的现象。

在微绿色的倾斜空间中，人类从未见过的怪物从天而降。

这就是被世人恐惧地称之为"窗"的神秘现象。

审判之轮

作为系列最著名的系统，"审判之轮"在本作中依然不出意料地被保留了下来，而从其外形上看也与二代没有什么区别。当指针转到轮盘上的有色区域时按下键便可以进行攻击，而如果等指针转到有色区域末端的红色区域时按下键的话更是可以令攻击的威力增强。这种系统有些类似于PS上的那款著名RPG《龙骑士传说》，但其趣味性以及上手度却比后者优秀许多。从画面上出现的"Combo Trial"字样来看的话，本作继承了二代的连携攻击系统，不过似乎稍有一些变化。



▲在《影之心II》中，虽然审判之轮以及连携攻击系统大受好评，不过连携攻击的威力过大却在一定程度上影响了游戏的平衡性，希望在本作中制作小组对此能进行一些调整吧。



©2005 ARUZE CORP All Rights Reserved

美利坚合众国

新舞台







本作的初始故事发生在美国的纽约，目前已公布的场景共有大峡谷、布鲁克林、芝加哥、切尔西等几处，但随着剧情的发展，玩家将会前往圭亚那以及葡萄牙的伊瓜苏大瀑布，而且更会深入到与印加帝国、玛雅文明有关的古代遗迹中。

同时，正如前两作一样，真实的历史人物仍会在本作中登场，这也是系列中颇受好评的一个要素。

莎妮娅 Shania

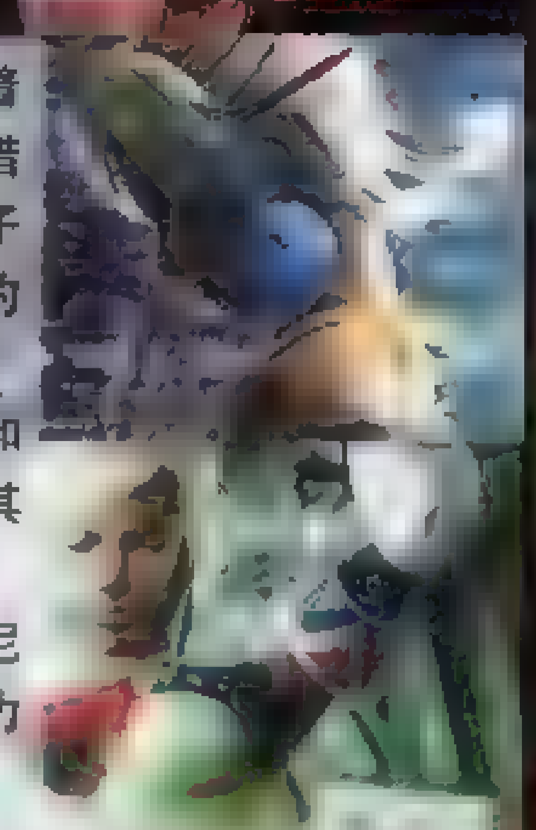
掌控精灵之力的赏金猎人



美丽与强悍兼备的加尔维族的女子，有着印第安人的血统。拥有特殊能力的她可以凭借与精灵签订契约而得到它们的力量。离开村子后，如今的莎妮娅成为了以对付出没于各地的怪物而获得报酬的赏金猎人。

与外表截然不同的是，莎妮娅待人非常和善，偶尔露出的微笑也给人以温柔的感觉，但在其瞳孔深处，却总是显露出类似于憎恶的强大意志。

在纽约发生的某起事件中，莎妮娅与乔尼不期而遇了。由于从少年身上感到了某种特别力量的存在，因此之后她便开始与乔尼一同行动。



其他角色



艾米格雷文书



▲《影之心Ⅱ》的艾米格雷文书

最初被保存在梵蒂冈的秘术之书共有三本，分别是使星之魂具现化，以古神之姿觉醒的教典《帕尔斯的断章》，从星之彼方召来超神的仪典《鲁鲁伊艾异本》，以及能够克服死亡，从无中创造出生命的术典《艾米格雷文书》。这三本书都具有歪曲世界黄金律的强大力量。

在一代中，大魔法师阿尔伯特为了阻止拉斯普钦的野心而从梵蒂冈偷走了这三本书，并利用《鲁鲁伊艾异本》召唤出了超神，但他与超神却都败在了威尔的手下，而威尔也自此被称为"弑神者"。

战斗结束后，罗杰·培根从威尔手中得到了这三本书，并将它们分别封印在了不同的地方。在《影之心Ⅱ》里，日本海军特佐加藤政二凭借《艾米格雷文书》的秘术，利用已死的心上人川岛中佐的毛发克隆出了樱花，但由于艾米格雷秘术使用的只不过是操纵时间中促进细胞核成长的部分，所以说樱花没有留下川屿中佐的记忆，仿佛如别人一样出生，而如果正确利用艾米格雷文书的话，更是可以令死去的人在没有丧失生前的感情、记忆下苏醒，就仿佛感到要从永久的长眠中醒来而已。

可惜的是，即使身为最伟大魔术师的罗杰也失败了，而威尔也只能眼睁睁地看着那个银发的女子微笑着在自己面前缓缓消失——

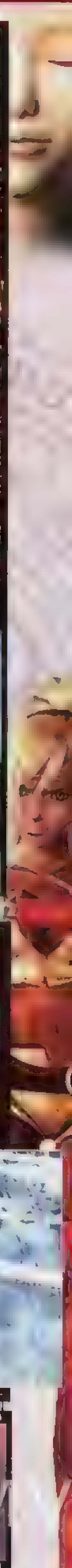
时为1929年，在这片广大的美洲大陆上，《艾米格雷文书》再次出现在了世间。

当实行艾米格雷秘术使生命再生的时候，有改变时间流动的那么一个瞬间，利用这一点，甚至可以令世界倒退到一千年、一万年前的往昔。

在二代中，威尔阻止了这一幕的发生，而现在能拯救世界的，又会是谁呢？







序盘剧情介绍

1929年，美国。

在那起事件后，乔尼与其管家在纽约开设了一家私家侦探事务所。而在这一天，他突然收到了一个委托。一位有些古怪的委托人希望乔尼能够找到一个某起伤害事件的嫌疑犯，原本这名嫌疑犯正在保释期中，但他却突然逃跑并消失无踪了。

意气风发的乔尼很快就完成了任务，不过看起来，倒好像是那个男子故意要接近他似的……

在忽然间亮起的微绿色薄光中，男子背后的空间开始了剧烈的扭曲。

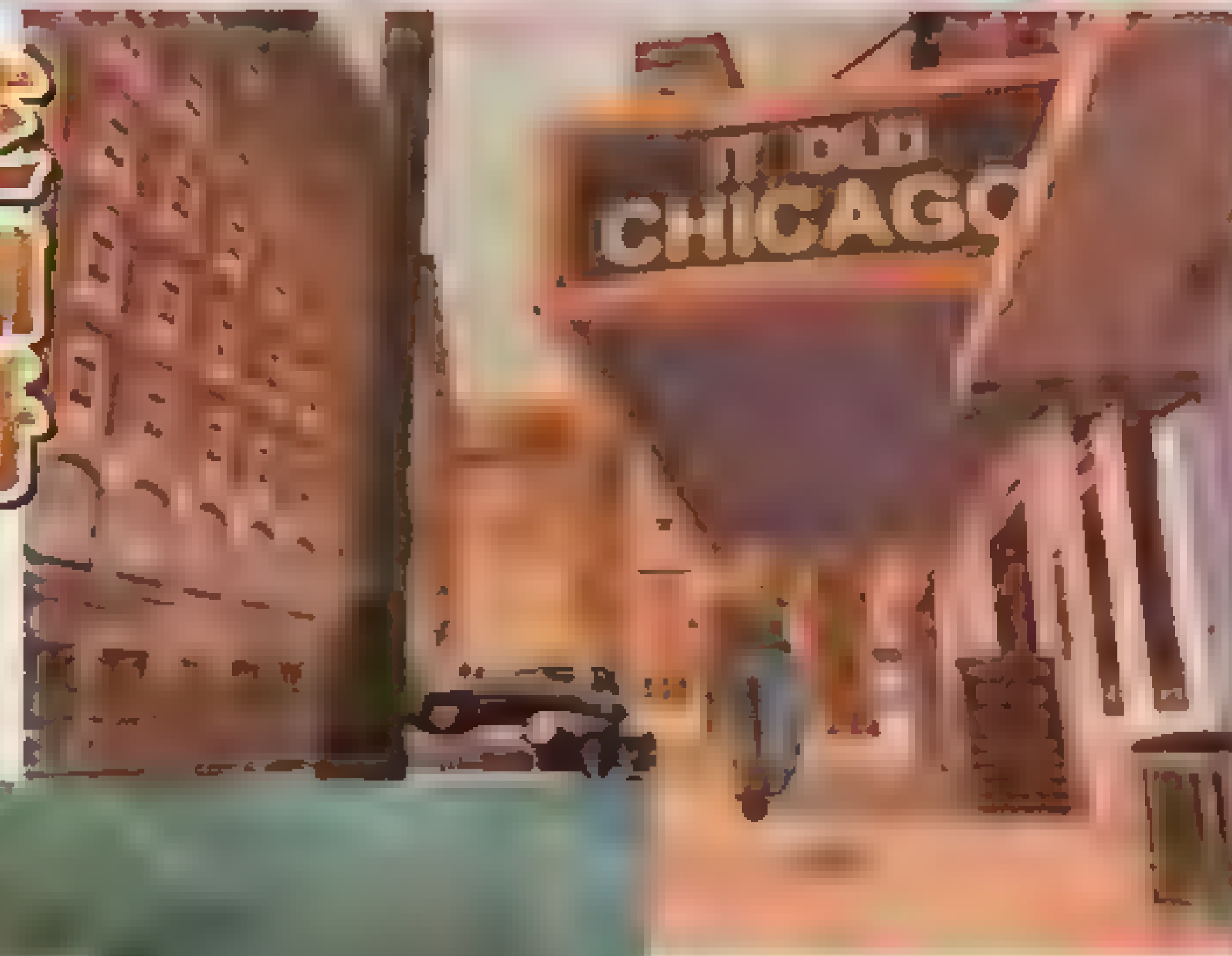
窗！

这个名词在一瞬间便闪现在乔尼脑中，而正如所有此类事件之后将要发生的事情一样，异形的怪物越过那扭曲的空间出现在了他的面前。当在眨眼之间如同对待蝼蚁一般吃掉了那名嫌疑犯后，怪物向乔尼这边步步紧逼了过来。

而就在此时，令人震惊的事情发生了。

千钧一发之际，天窗破碎的巨大声音响起。慢慢散落的玻璃碎片下，乔尼所看到的，是一个浑身散发着淡淡光芒，如同人与鸟类的融合体一般的神秘身影……

芝加哥街道景象



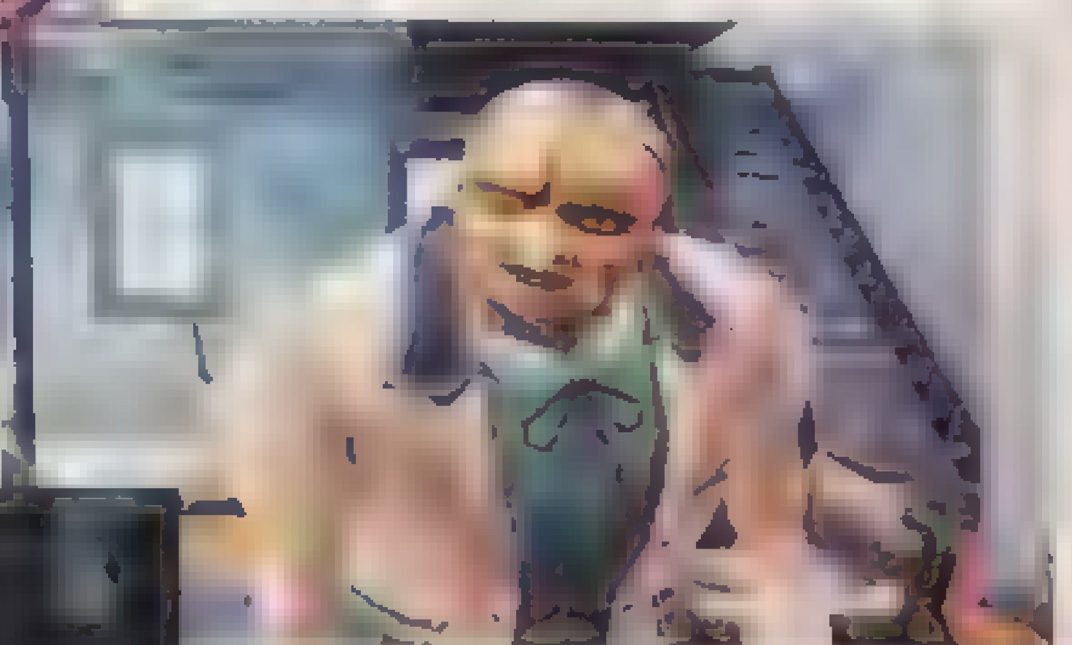


出现在他眼前的究竟是……

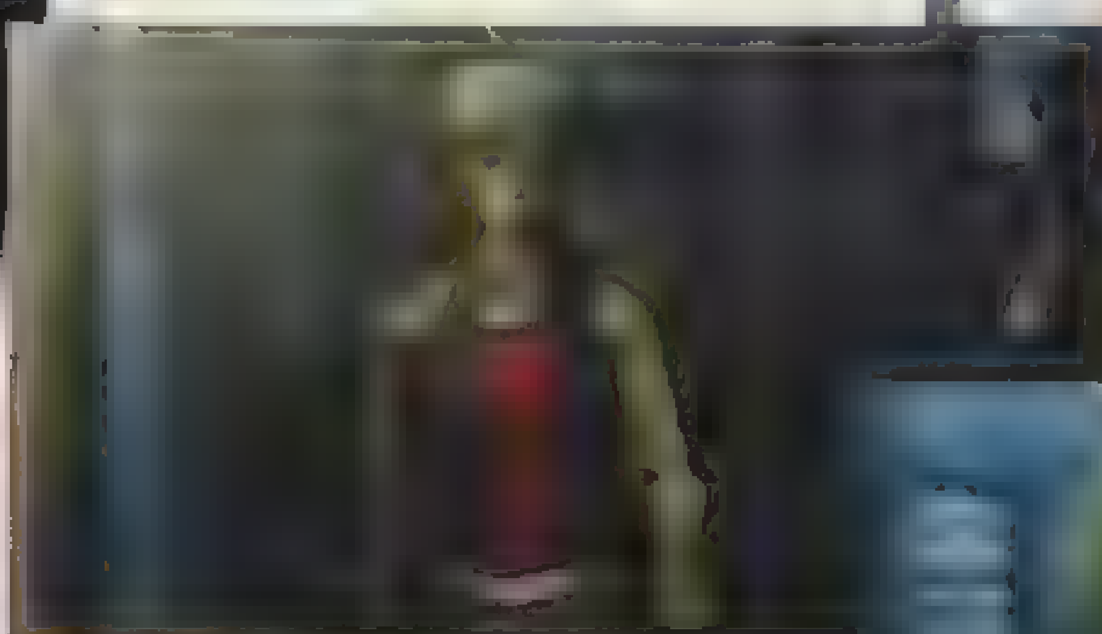
居于历史里侧的审判之轮 再度开始了转动



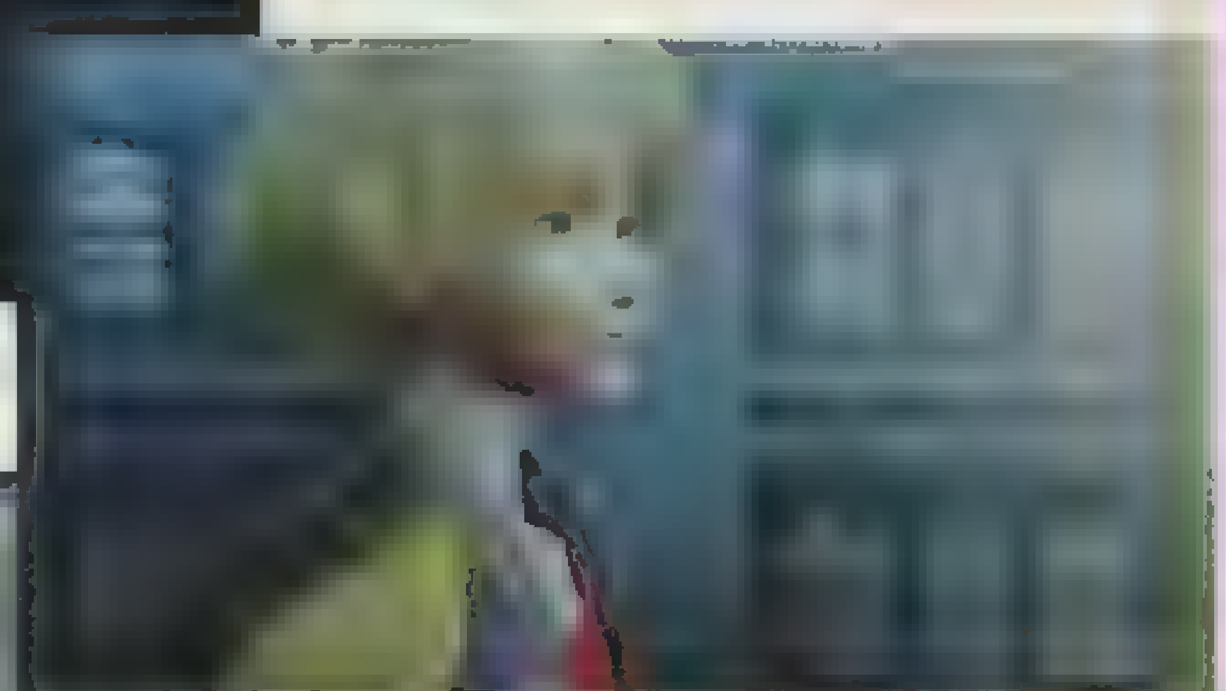
▲这就是本次任务的委托人。



▲光从那诡异的外表上就可以判断出此人绝非善类。



▲在收到情报后，乔尼来到了传闻嫌疑犯会出现的场所。



▲四周一片寂静，气氛似乎有些诡异。



▲就在此时，嫌疑犯忽然出现在了乔尼的面前。



▲男子指着乔尼，好像在说些什么。



▲男子的背后突然放射出了青色的光芒。



▶之后出现的，是不应存在于这个世界的怪物……

背景资料

1929年，在美国发生了些什么？

[illegible]

[illegible]由1929年的160亿美元[illegible]1933年的[illegible]亿美元，[illegible]1929年下降[illegible]50%，国民收入由1929年的878亿美元[illegible]至1933年的402亿美元，下降54.22%。由于美国在世界经济中占据着重要地位，其经济危机引发了遍及整个资本主义世界的大萧条。受美国经济危机的影响，又爆发了世界性经济危机，[illegible]000万人失业，无数人流离失所，上千亿美元财富付诸东流，英国、法国、德国等经济发达国家无一不陷入严重的经济困境之中，整个西方世界经济倒退了几十年，直到20多年后才得以恢复。

纽约股市崩溃发生之后，美国参议院即对股市进行了调查，发现有严重的操纵、欺诈和内幕交易行为，1932年银行倒闭风潮又暴露出金融界的诸多问题。在痛定思痛、总结教训的基础上，从1933年开始，罗斯福政府对证券监管体制进行了根本性的改革，建立了一套行之有效的以法律为基础的监管构架，这才重树了大投资者对股市的信心，保证了证券市场此后数十年的平稳发展，并为世界上许多国家所仿效。这样，以1929年大股灾为契机，一个现代化的、科学的和有效监管的金融体系在美国宣告诞生。经历了大混乱与大崩溃之后，美国股市终于开始迈向理性、公正和透明的时代。



请记住，这就是1929年的美国。制作人将《影之心 新世界》的故事放在这个时代，卡伦几乎已经可以断定，本作将与华尔街股灾有着重要的联系。究竟事实是否如此，就让我们一同拭目以待吧。

文 卡伦

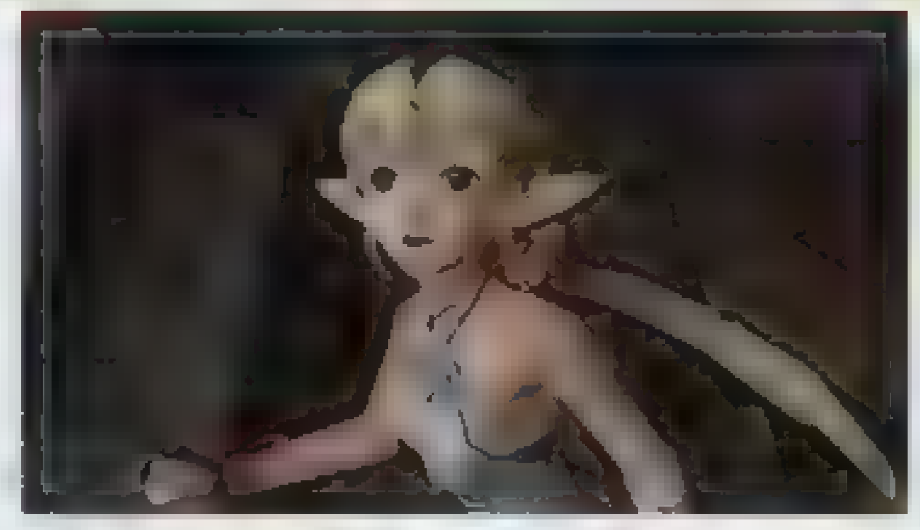
1997年12月18日，《格兰蒂亚》于SS上发售。尽管其未能狙击《最终幻想Ⅶ》，但玩过本作的朋友却都无法忘却那份铭刻于心的感动。可那之后，我们却怎么都无法找到当初的那份感觉……

不过，希望的光芒出现了……

2005年夏天，《格兰蒂亚Ⅲ》，终于闪亮登场！



格兰蒂亚III | Square Enix | RPG | PS2





STORY

飞行王修米特的传说。

那是一个驾驶着无比华丽的飞机，如闪电般翱翔于天际的男人的传说。

虽然这个古老的传说现如今已渐渐在人们脑中淡去，但对于那些憧憬飞翔在天空的少年们来说，却是永远都无法割舍的梦想。

在被广阔的贝利昂海包围的三大陆的世界边隅处，有一个名为迪塔罗斯的小岛。而平和宁静的小村安弗克就坐落于此。

村落一角的小车库内传来了金属撞击的声音，被飞行王修米特的传说所吸引的少年正将全部的热情倾注于制作一架属于自己的飞机中。

“总有一天，我会飞越大海抵达帕特拉特大陆！”

仰望着那无边无际的蓝天，名为尤崎的少年立下了这样的心愿。

夜幕中，一支支火箭将黑暗骤然撕裂。

突破了重重追击后，马车疾驰在暗夜的森林中。而在车上，金发少女的身影隐约闪现。

“快去阿克里夫神殿……”

可是这样的想法，同时也令少女的身心陷于了恐惧之中。

少女名为艾尔菲娜，而其被世人所知的另一个身分，则是能够跟“统治世界的圣兽”对话的神人（巫女）。

由于接到兄长失踪的消息，她正急匆匆地要赶往阿克里夫神殿……

迄今为止，憧憬飞翔的少年以及能与圣兽对话的少女，两人的命运还没有任何连接点。

但就在世界开始崩溃之时，两人的命运之路终于开始有了交点……

在世界崩溃的那一瞬间，两人相遇了……

冒险的梦想



世界有多大，我不知道。天地间有多少具物，我不知道。

但是，我渴望了解这一切，我渴望能够冒险在未知的世界。

这是《格兰蒂亚》中杰斯汀的梦想，而在二代与《格兰蒂亚X》中，制作人员似乎忘记了“梦想”为何物，从那两位主角身上，我们丝毫都无法看到这两个字的存在。但从制作方公布的情报来看，《格兰蒂亚Ⅲ》正是一部回归初代理念之作。

为了能实现翱翔在天空的梦想，尤崎开始制作飞机。为了守护身为“神人”的少女，尤崎毅然踏上了周游世界之旅。这样的主角，才应该是《格兰蒂亚》的主角。

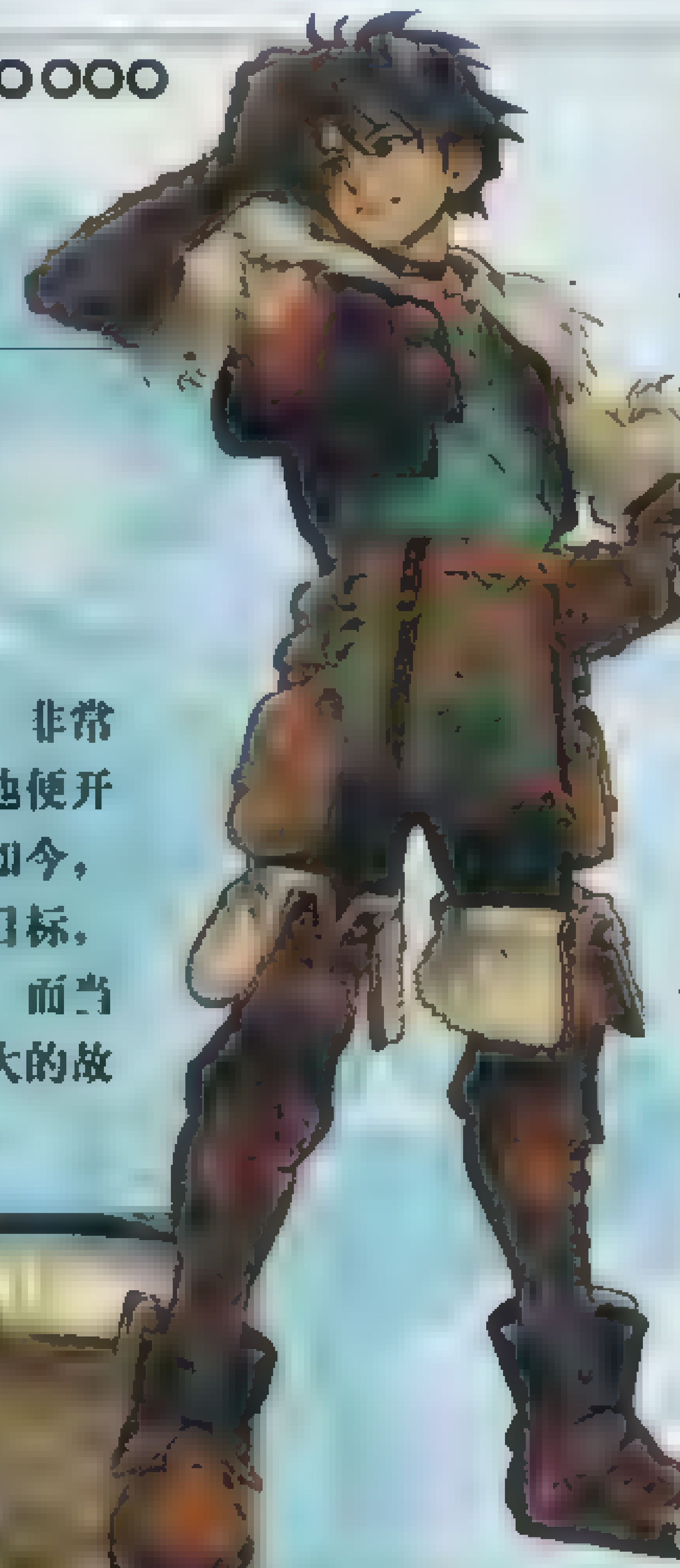
尤崎

Yuuki

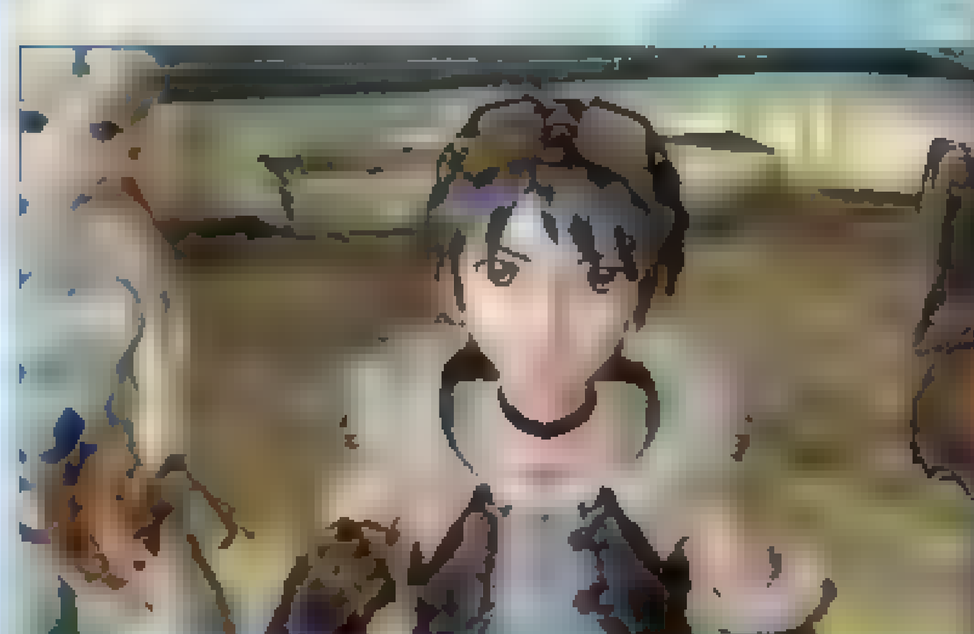
年龄 16岁

身高 170cm

本作的主角。从幼年时起，非常崇拜传说中的飞行王修米特的他便开始学习制作以及驾驶飞机。现如今，尤崎与好友罗兹以飞越大陆为目标，正瞒着母亲偷偷自己制作飞机。而当他与艾尔菲娜相遇后，这个宏大的故事也渐渐拉开了序幕。



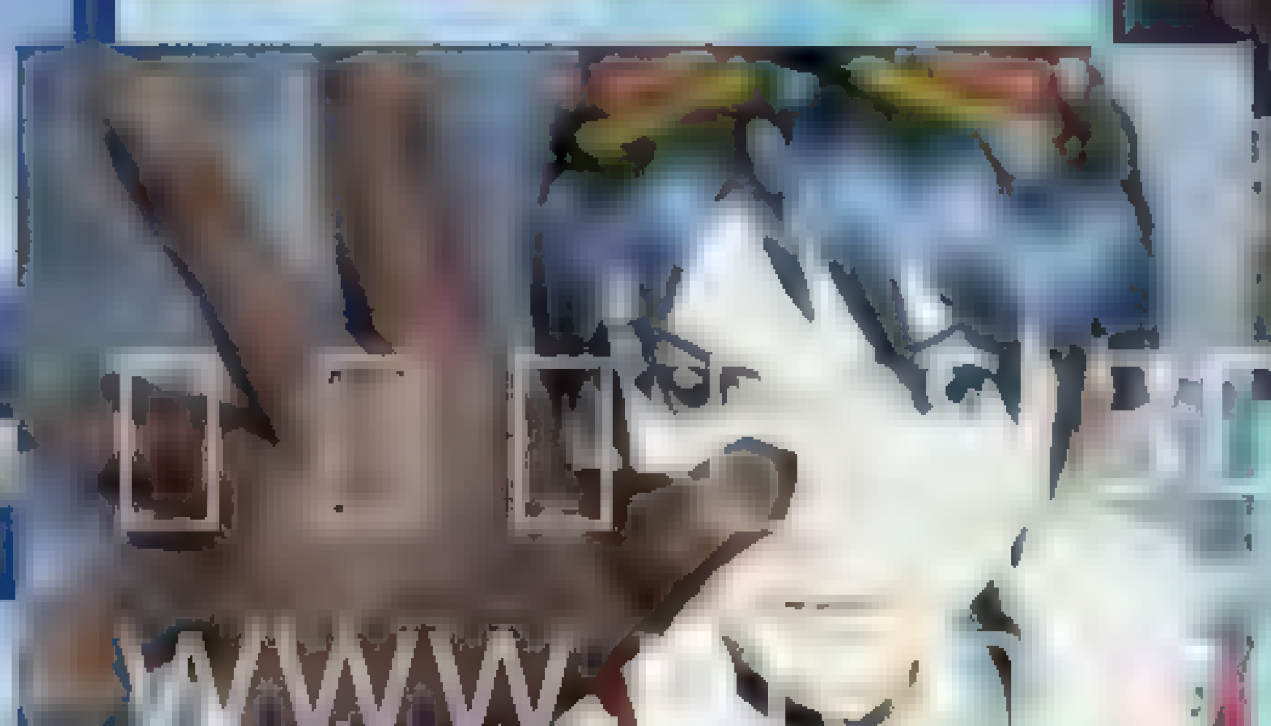
梦想前往空之彼方的少年

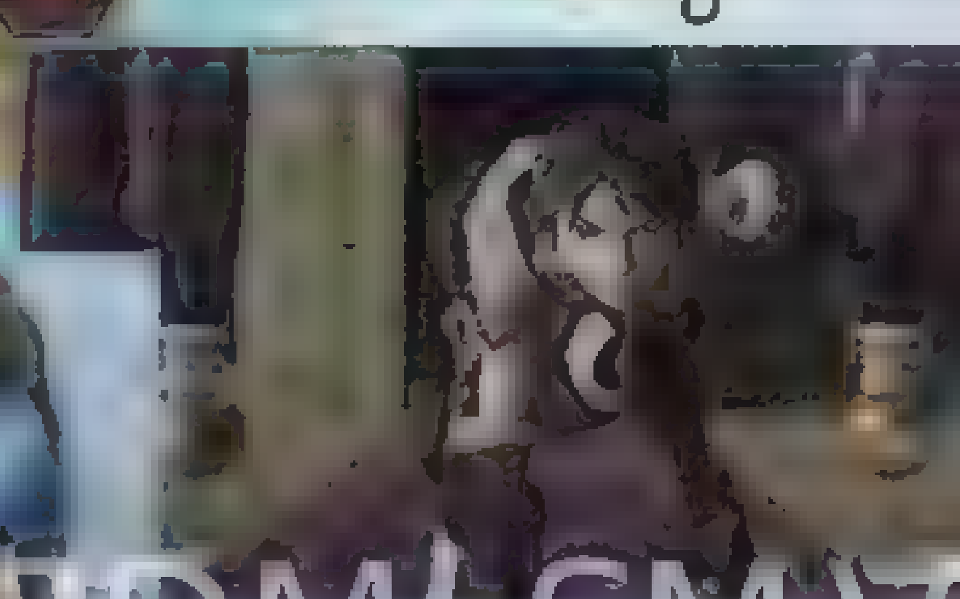


从天空到海洋
无尽的冒险与梦想









[illegible]从性格设定[illegible]象设定上来看，尤崎都与一代的主人公杰斯汀颇有几分相似之处。

© 2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved
Character Illustration:YOU YOSHINARI

掌握世界命运的巫女



艾尔菲娜

Alfina

年龄 16岁

身高 165cm

在阿克里夫神殿内担当圣兽降临仪式的"神人"一族的少女，而神人一族的能力以及职责，则是可以与世界之神——圣兽进行交流，并将他们的旨意传达给世人。艾尔菲娜的性格非常坚强，无论受到什么挫折都会向前看，即使是最困难的情况也会努力不懈地面对。当听到哥哥失踪的消息后，艾尔菲娜急忙赶往了阿克里夫神殿，而就在途中，她与尤崎不期而遇了。

圣兽

与不久前推出的《重生传说》一样，本作中的圣兽也属于超越世界一切生命的存在。而与前者不同的是，《格兰蒂亚Ⅲ》中的圣兽可以将自己的旨意直接传达给世人，而担负这一使命的，便是被称为"神人"的巫女，艾尔菲娜就是其中的一员。



▲艾尔菲娜身上所穿的这身服饰，便是与圣兽进行交流前要求穿戴的仪式之服。



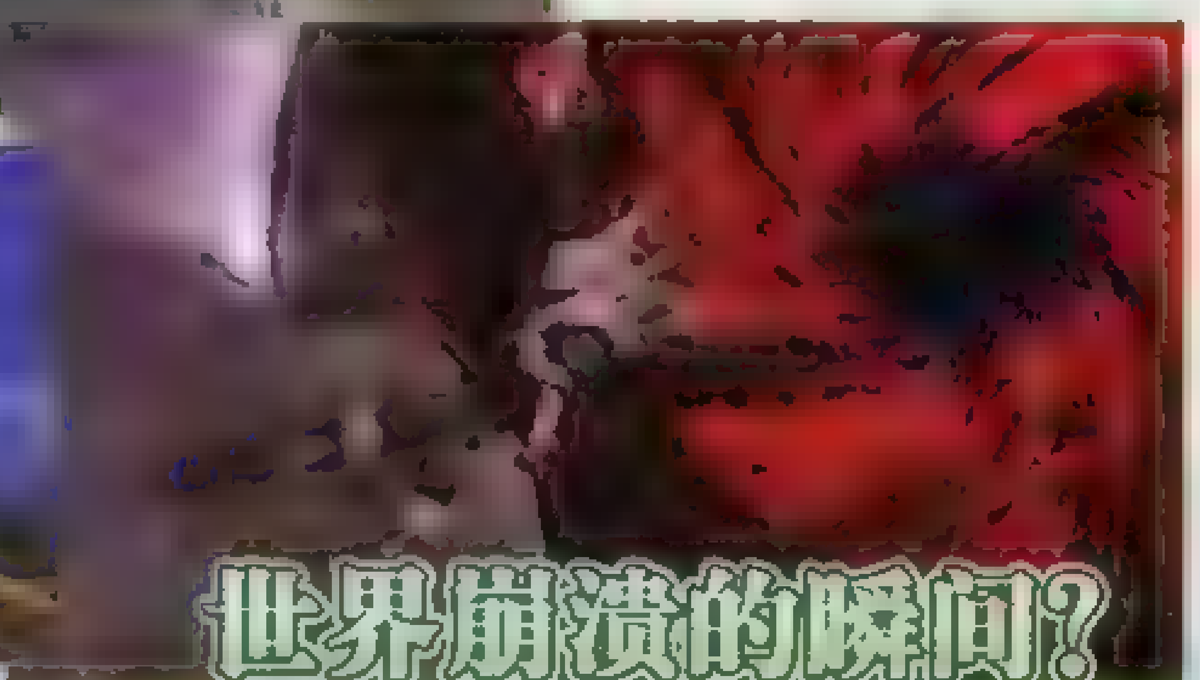
◀出现在身穿仪式之服的艾尔菲娜面前的巨大鹰状生物，难道便是传说中的圣兽？

▼在艾尔菲娜即将掉下深渊之际，尤崎拼死抓住了少女的手，而那深渊之下的红色漩涡又究竟是什么？









世界崩溃的瞬间？

G SEARCH

所谓G SEARCH，指的是本作新增的一种可以令玩家在广大的世界中进行探索的系统。当角色进行G SEARCH时，角色身边便会出现一个光圈，光圈的所及范围便是G SEARCH的调查范围，而当地图上出现青色光芒时，便意味着你已经发现了隐藏的道具或装备等。





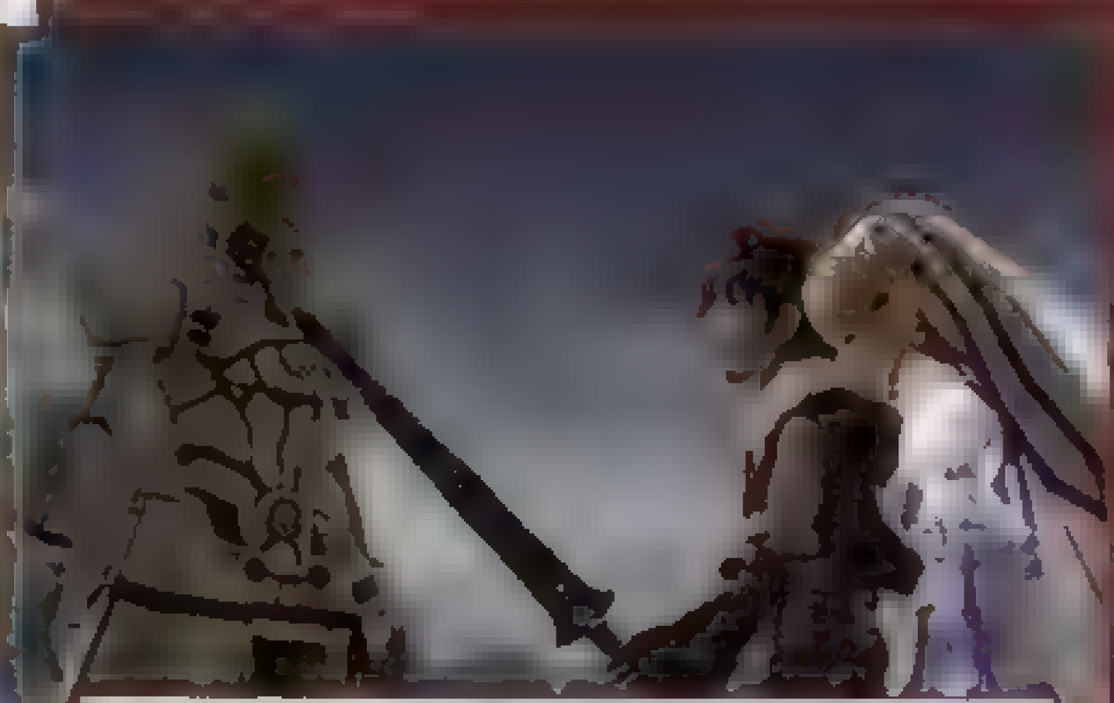
◀▲[illegible]设定……难道要我们走遍世界地图上的每一个角落吗……

艾梅琉斯

艾梅琉斯是艾尔菲娜的哥哥，自小他便在阿克里夫神殿中与艾尔菲娜一起长大，并也曾接受过"神人"方式的教育。在三年前，艾梅琉斯神秘失踪了。而当他再次出现时已性情大变，成为了一个冷酷无比的男子。那握于手中的弑神之剑、纯白色的铠甲、充满杀气的眼神无不令人感到一阵彻骨的寒意及压迫感。



▲这个暗耀着暗红之色的光球也许拥有着极为强大的力量，而它之前的持有者似乎正是艾尔菲娜。



▲阔别三年的兄妹相遇，但从艾梅琉斯脸上，我们却看不到一丝喜悦之情。

异变为何而生？

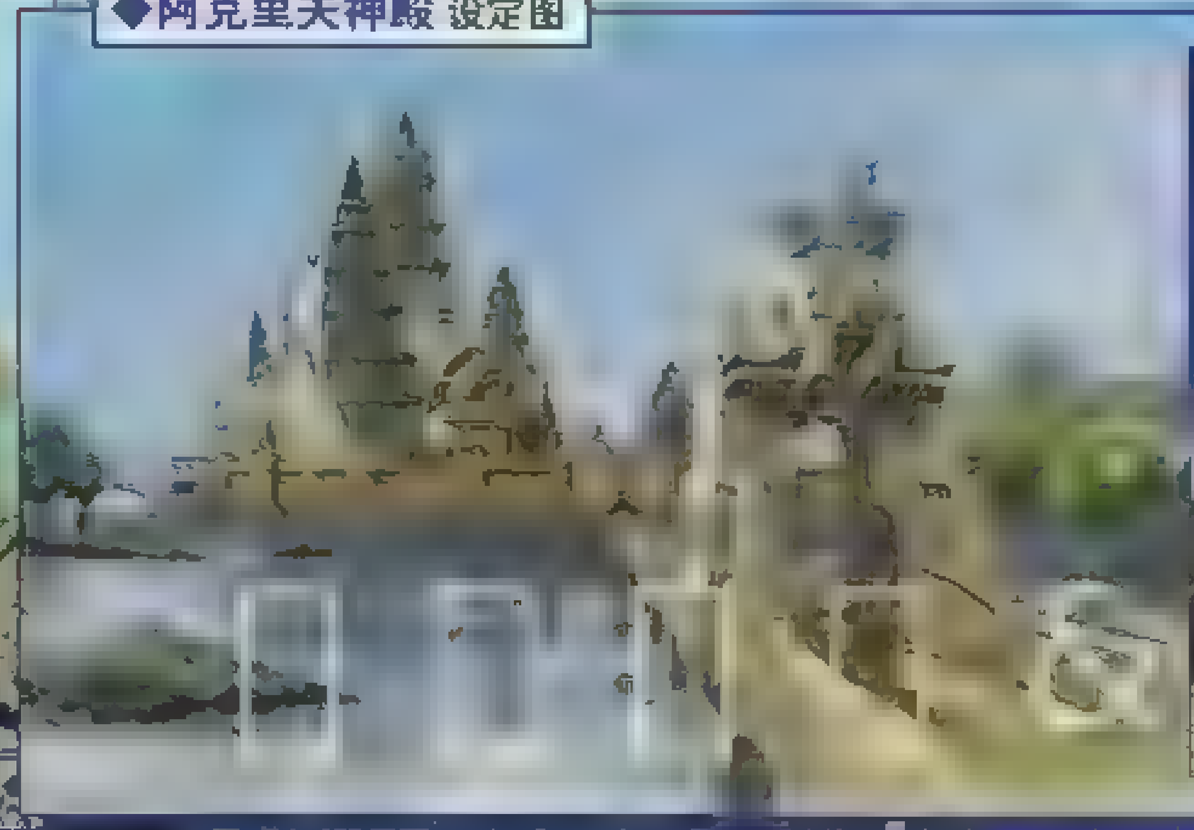
虽然还没有详细的情报，但从艾梅琉斯的话语中，我们能看出他想要取代神而统治世界。在此之前，他与艾尔菲娜都是侍奉圣兽之人，但为何现如今的他会变成这样一个对神以及世界仇恨至极的男子呢？而在那空白的三年中，在他的身上又究竟发生了些什么呢？也许，整个《格兰蒂亚Ⅲ》世界的关键就在这个男子的身上——

无限广阔的冒险舞台



◆安弗克村 设定图

◆阿克里夫神殿 设定图





◆阿克里夫神殿

3DM-SMV

战斗系统大公开！

Ultimate Action Battle，这就是"《格兰蒂亚》系列"的战斗系统之名。正如前三作一样，本作也采用了系列传统的半即时战斗方式，根据玩家与敌人的行动顺序来决定两者的攻击速度及时机。而能令敌人强制中止或延后行动的"CANCEL攻击"也依然健在。除此之外，本作还新增了反击技以及华丽的空中连击等战斗要素。实际上，玩家根本就无需为《格兰蒂亚Ⅲ》的战斗感到担心，毕竟战斗系统一向就是本系列最大的卖点之一。

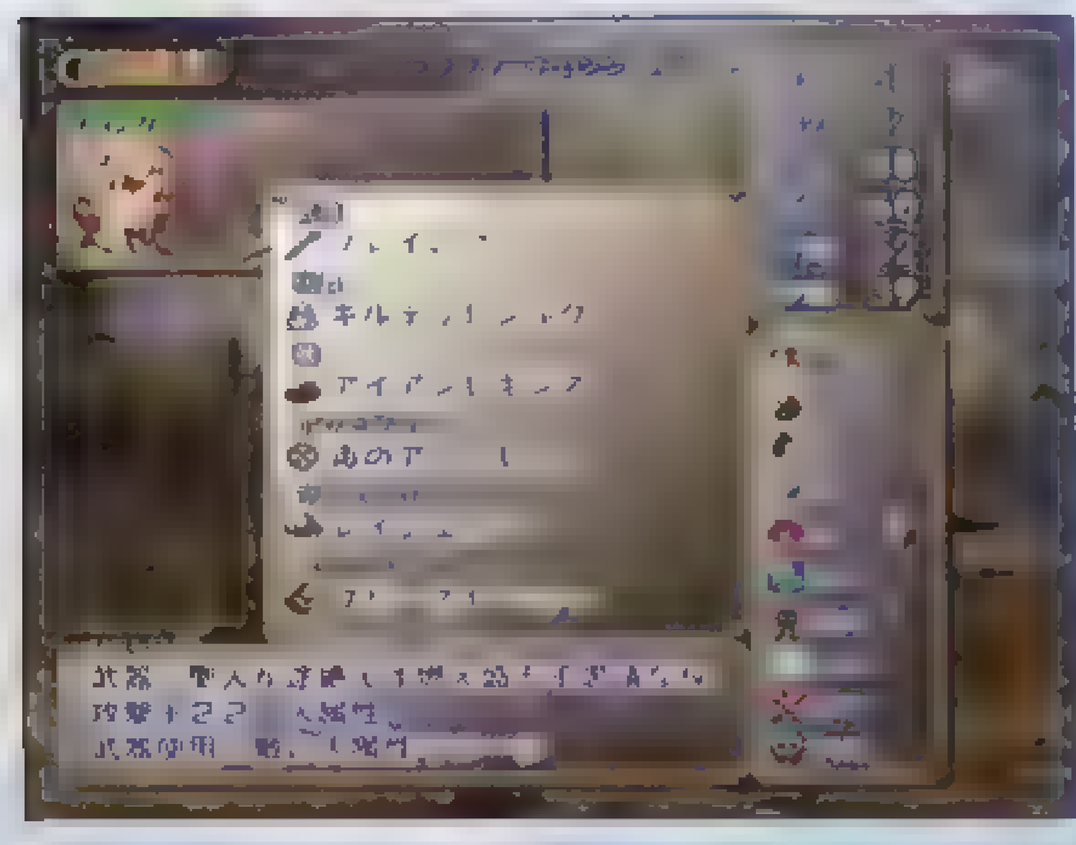


SAS



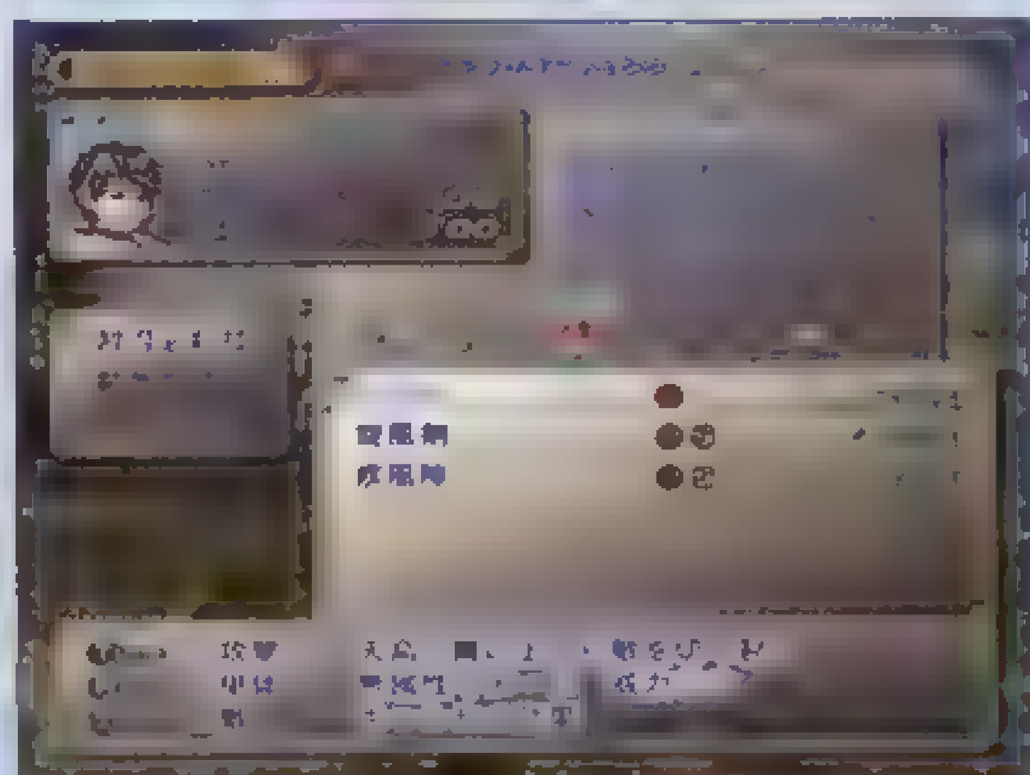
所谓SAS系统便是"Strategy Advice System"的缩写，根据战场情况的不同，玩家可以从同伴那里得到战术指南以及与同伴交换情报，属于一种讲究同伴之间配合以及连携性的系统。从目前的情况来看的话，本作的战斗系统并不复杂，而只要你灵活掌握SAS的话，便会从这简单的系统中得到近乎无限的乐趣。

集系列之大成的设定！



▶从这幅画面中来看的话，在技能方面采用的是《格兰蒂亚X》的系统，技上可以附带各种各样的能力。

◀武器、防具、鞋子、饰品、蛋、书……从这幅公开的菜单画面中来看，在装备系统上，本作与二代比较相似，而右边的各种属性效果比起《格兰蒂亚X》来要少了一些。



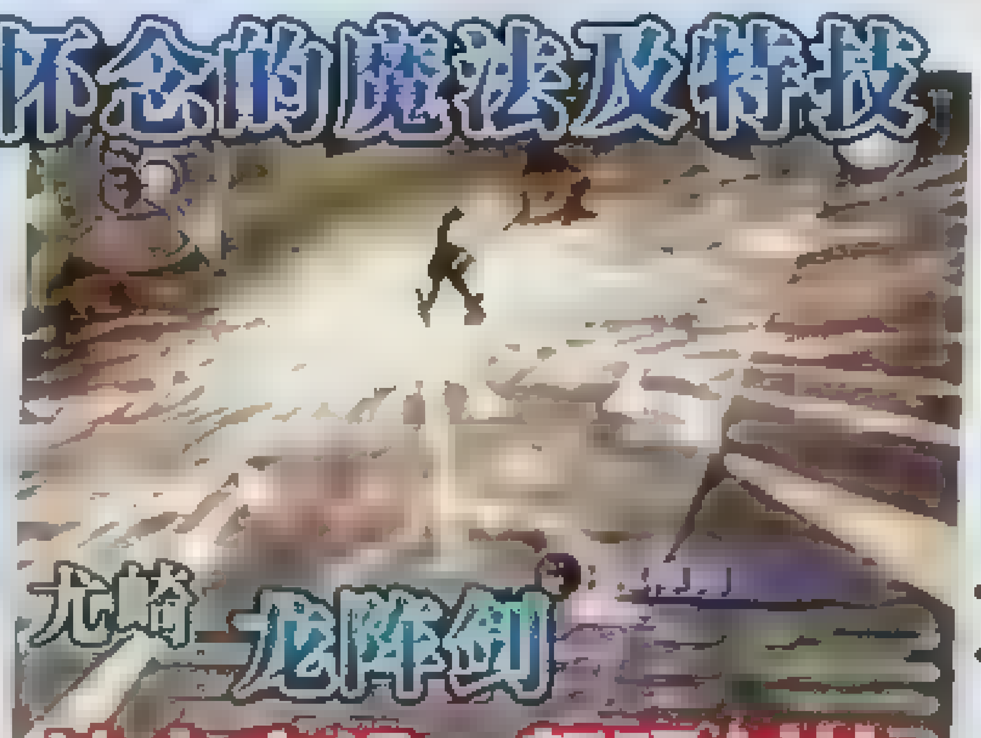
行动顺序表



左上角的圆形轮盘便是此次的行动顺序表，玩家能够以最直观的方式看到敌我双方的行动顺序。根据角色的行动速度以及所选用的技能，角色的小头像会逐渐从蓝色的准备区转到红色的攻击区，然后便可以发动攻击。不过如果受到攻击的话角色的准备期便会变长，而如果受到强力攻击的话更有可能会被强制取消行动。

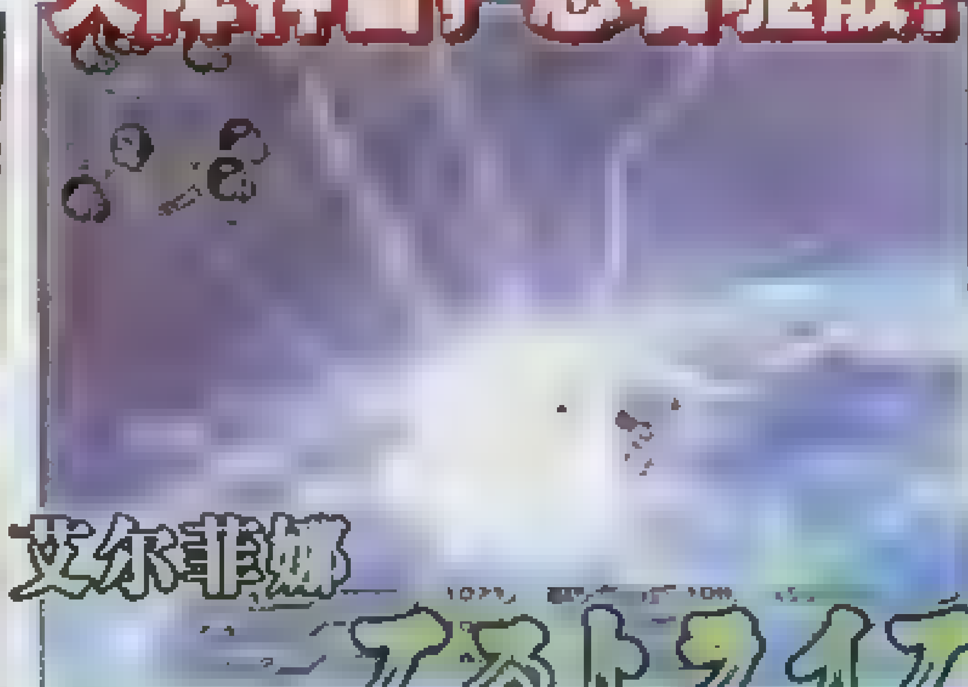
华丽而令人怀念的魔法及特技

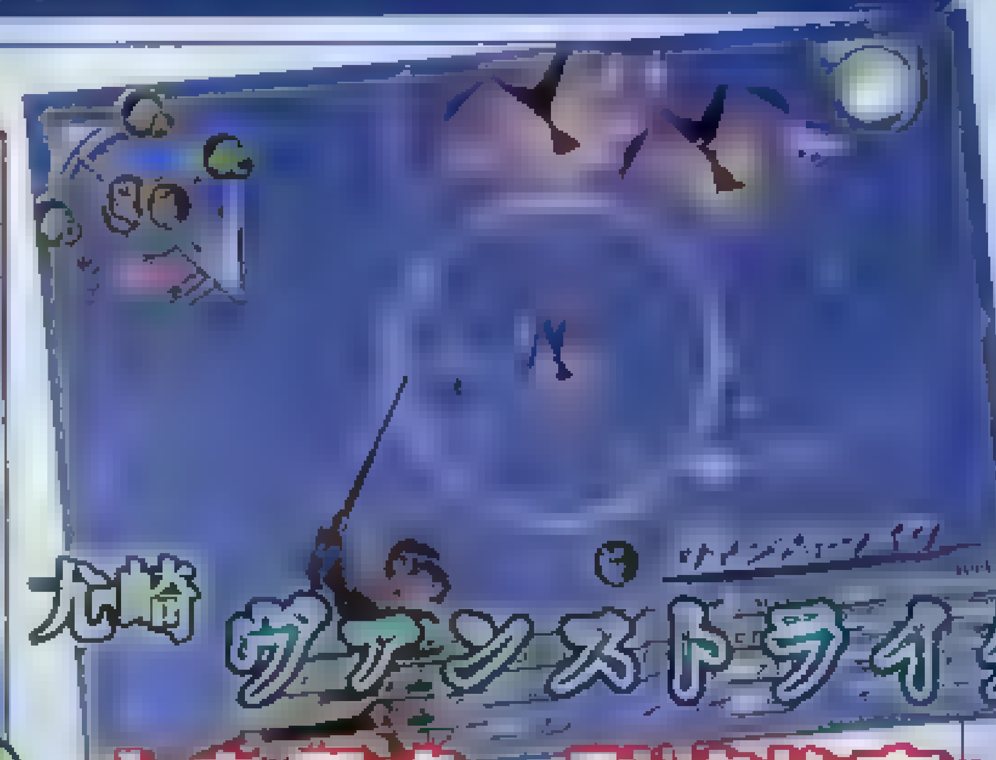
在《格兰蒂亚Ⅲ》中，众多曾在之前作品中出现过的魔法及特技也会再次登场，而随着厂商对主机机能的熟练掌握，本作中的特技效果变得极为华丽，不过不知在《格兰蒂亚X》中大受好评的合体技在本作中是否还会出现。



地火交织，超强剑技！

天降神雷，恶者驱散！



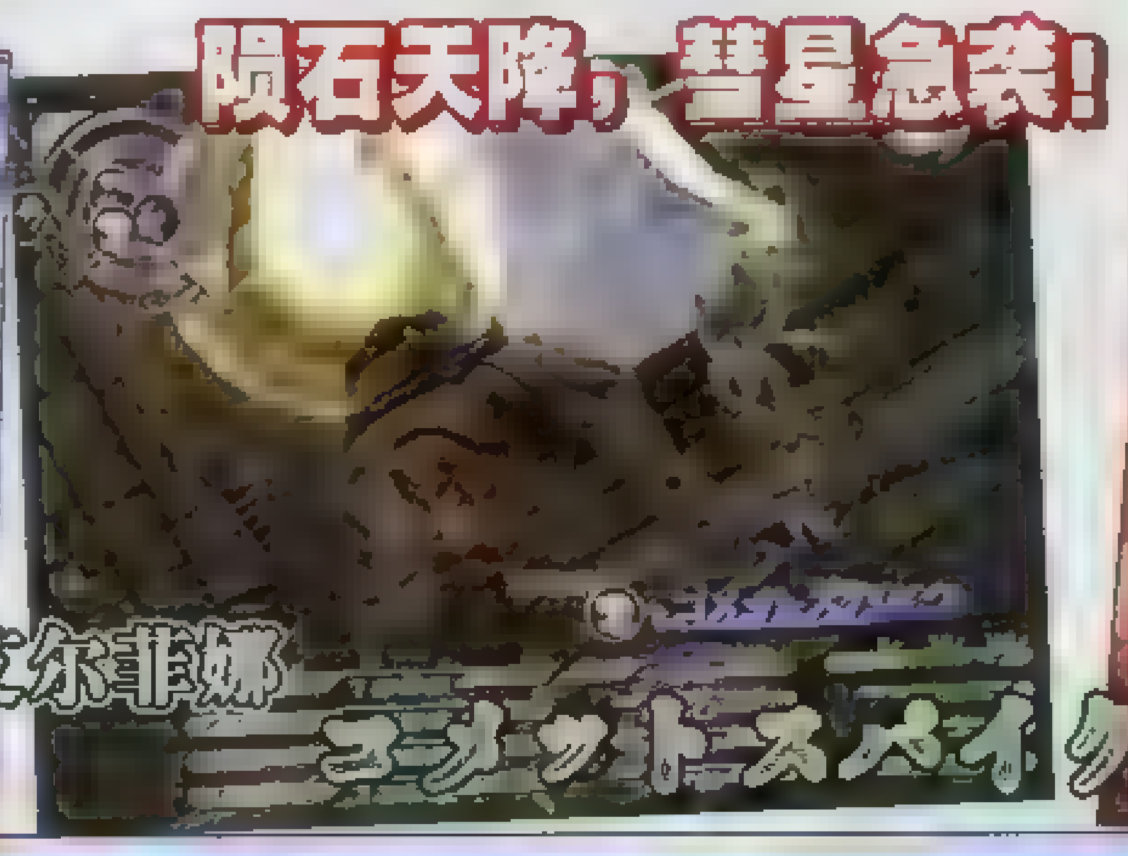


火鸟召唤，烈焰灼空！



自天而降，一刀两断！

陨石天降，彗星急袭！





地心暗耀，爆裂狂击！


◆阿克里夫之森


◆桑巴塔鲁海滩


◆茫茫雪山


◆飞龙之谷

文 卡伦

零 最新作（暂名） Tecmo AVG
PS2 预定2005年内 日版



侵蚀灵魂的恐怖

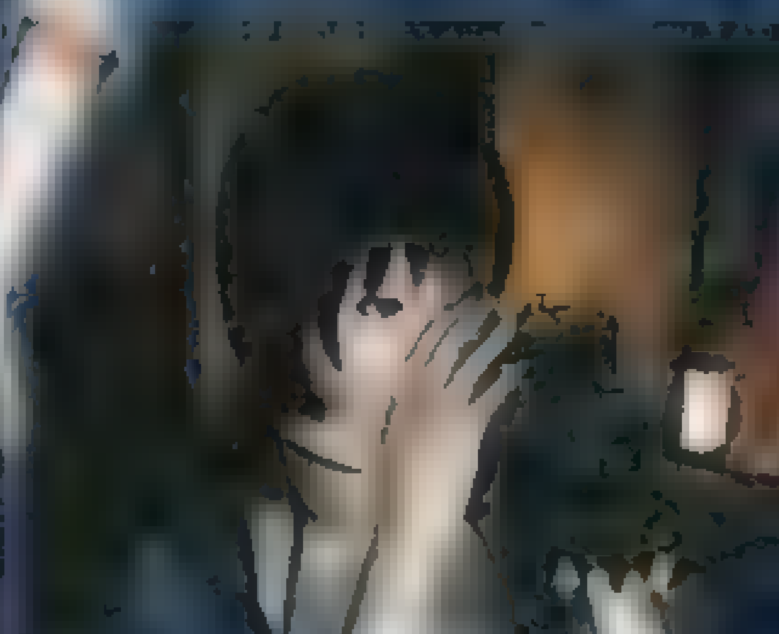
射影机、悬天、古老的屋邸、绳之巫女、大信以及，那漫天飞舞的红蝶……

继去年11月27日发售的《零 红蝶》推出后，《零》系列现如今已经成为了最受好评的恐怖AVG之一，而那独特的日式恐怖风格以及“射影”战斗系统也令其在众多同类作品中独具一格。在不久之前，Tecmo终于公布了《零》最新作的消息，而且，这部作品更是与之前的两作有着千丝万缕的联系。

这个将会异常夏天，让你我一同再度进入那会将灵魂侵蚀殆尽的恐怖中吧。

黑泽怜





23岁的自由摄影师，在之前的一场交通事故中，她的男友不幸丧生，而精夫所受的这份创伤直到如今还无法在其心头愈合。

[illegible]，怜来到一个被人称之为“鬼屋”的废墟，在这里，她看到了本不该存在于现实中的人影，并且在这片废墟里所拍摄的相片中，竟然依稀看到了本已死去的男友的影像。

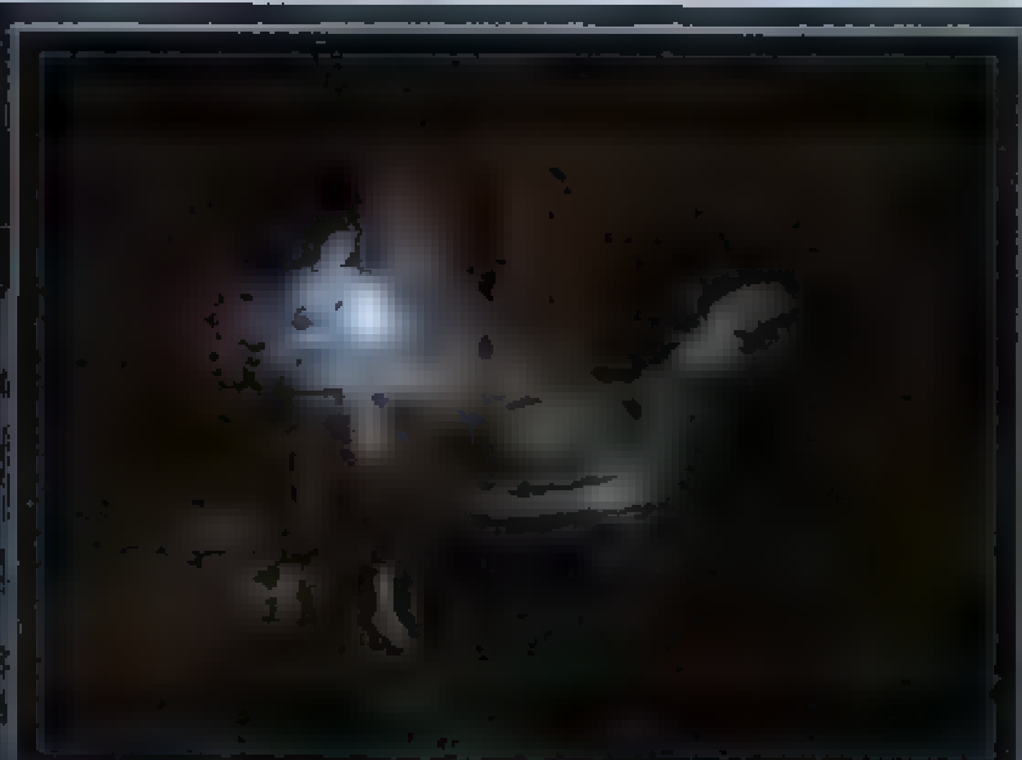
那天晚上，怜做了一个梦。

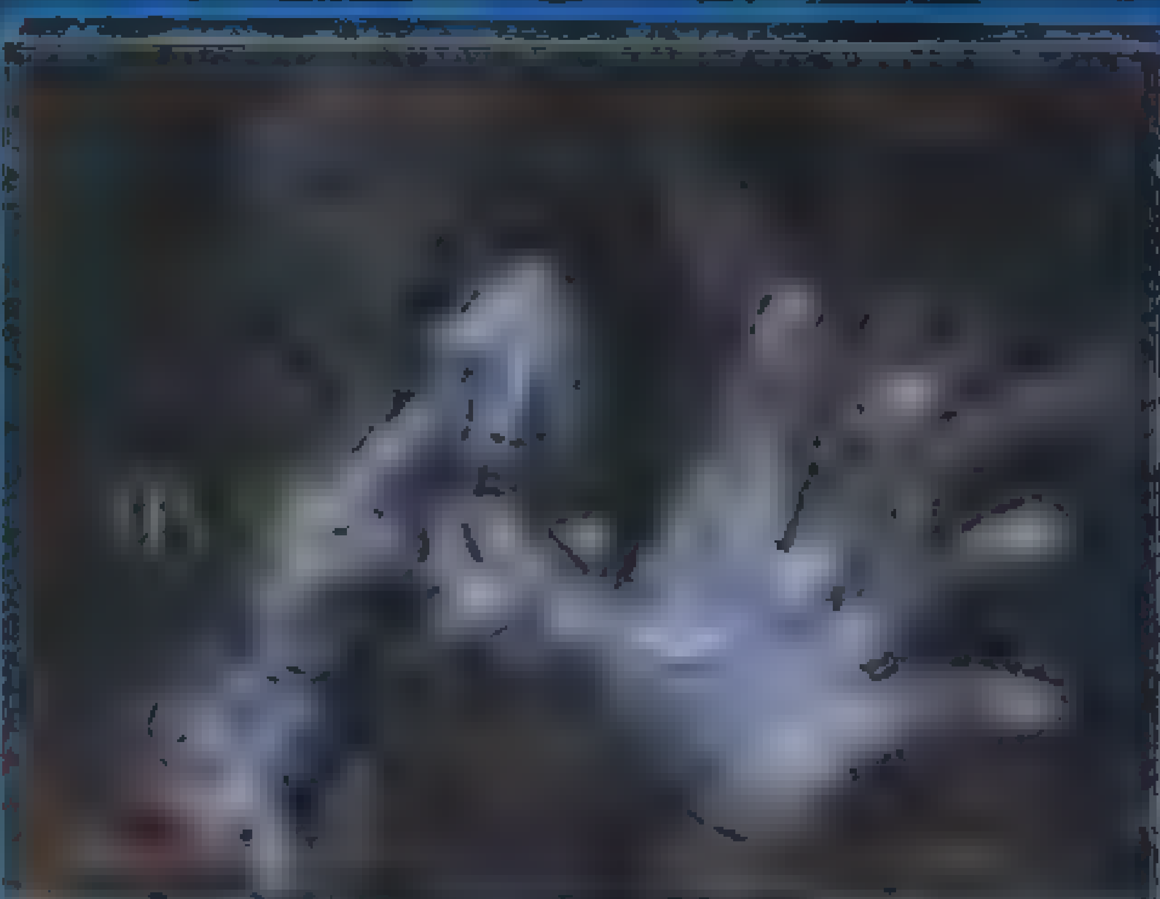
在轻轻飘落的雪花中，一座与怜白天所去的鬼屋极其相似的巨大的日式房屋耸立在那里。

而在房间的里面，出现的是[illegible]……无法切断对恋人思念的怜再度来到了鬼屋中。

射影机

本作中的战斗工具依然是系列一贯的射影机，怜、深红，以及几乎毫无灵力可言的萤都可以使用它将怨灵们封印。从公布的图片上来看，本次射影机新增了可以将怨灵暂时逼退（或暂停行动）的闪光灯能力，相信之后还会有更多的系统情报公布的吧。





▲请认真看一下这只怨灵身上的蛇纹，再看一下上面标题图上怜手臂上的纹理，难道说怜也被……

KEYWORD 蛇纹

当看到本作的主题图时，玩家们一定会注意到怜左臂上那仿似蛇皮一般的纹理。在《零》系列中，每作都会与一个神秘的仪式有着紧密的关联，《ZERO》中是绳之仪式，《红蝶》中是红赞祭，而在新作里，那还未现身的仪式大概会与“蛇”有关联，怨灵身上的蛇纹也是有力的证据之一。

需要特别指出的是，日本人对于身为凭依灵的一种的蛇兼具崇敬与畏惧之情，而蛇在日本古文化中也暗喻“绳”，难道本作与一代的那个仪式会有所关联吗？

3DM-SMV
www.plumbook.cn
TECMO LTD 2005

雏咲深红



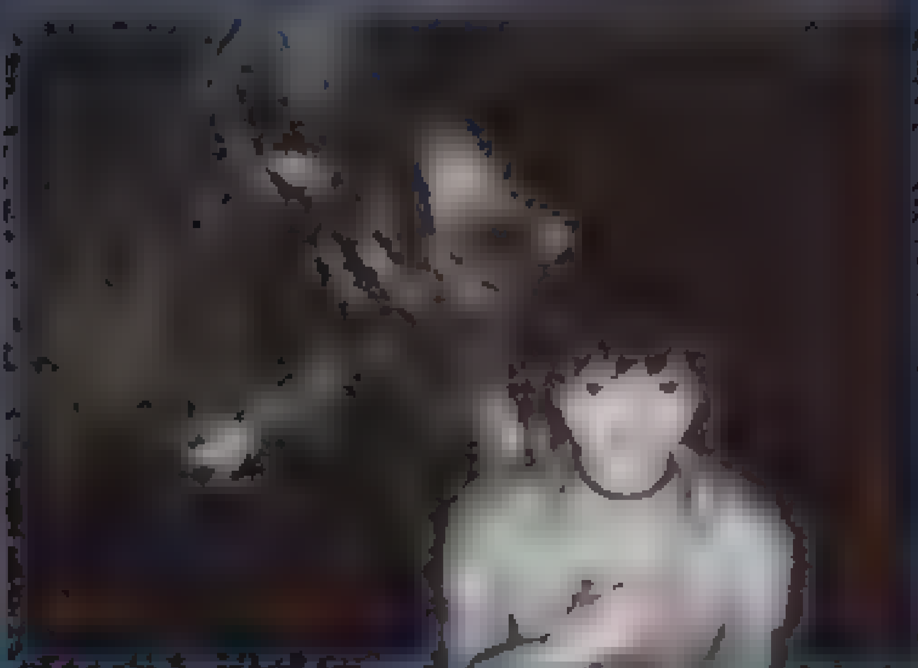


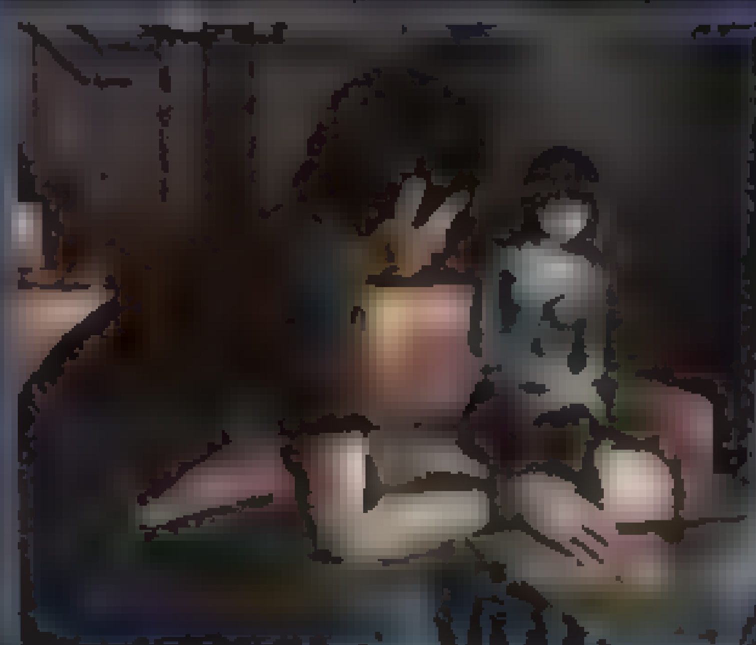
一代的主角，在失去兄长数年后，深红也逐渐从那个打击中回复到了平稳的日常生活中。现在，深红成为了摄影师的助手，但当被卷入某起事件之后，她又一次回到了那噩梦般的世界中。

天仓萤



怜死去的男友的好友，身为文艺作品作家的他一直在追寻着某个失踪者的行踪，也因此而来到了那个神秘的鬼屋。萤的灵力非常弱，不过丰富的知识以及卓越的行动力则是他最强有力的武器。另外，据说萤曾接受过怜死去男友的某个委托。





KEYWORD 灵力

在一般的AVG作品中，身为男子的天仓萤必定属于强力型角色，《恐龙危机2》的迪兰以及《生化危机0》中的比利皆是如此，但是在《零》系列中，由于不可能与虚无缥缈的怨灵直接搏斗，因此几乎没有灵力的他大概就只能算是弱势角色了。在三位主角中，深红的灵力是最强的，怜也有着很强的灵力，不过，按照设定的话，深红在一代结束时应该已经失去了灵力，她的灵力为何会再度恢复，也是目前的谜团之一。

怨灵

为怨念所束缚者，为思念所留恋者，为生欲所执着者，为死生所迷惘者……

在前两作中，我们已经通过雏咲深红以及天仓零的眼睛见证了这种不应存在于尘世之物的存在，而在本作里，三位主角也将感受到那种噩梦般的感觉。



迷离于两个舞台之间 现实世界与噩梦世界

本作中与怨灵的战斗是在噩梦中所抵达的宅院之中展开的，而当怜从梦中醒来后，就会再度回到现实世界里。如果只是梦的话，那么只要醒来便可以回到平稳安宁的日常生活中，但是怜却清楚地感觉到，现实世界似乎也渐渐开始变得有些不对劲了……

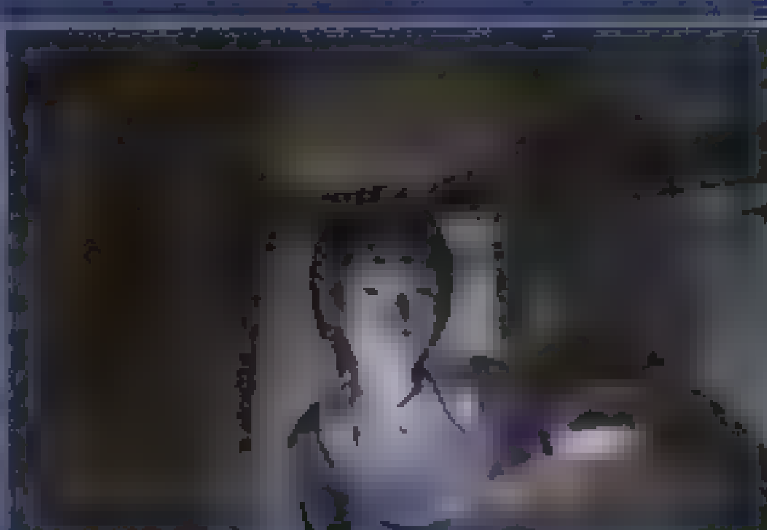
现实世界

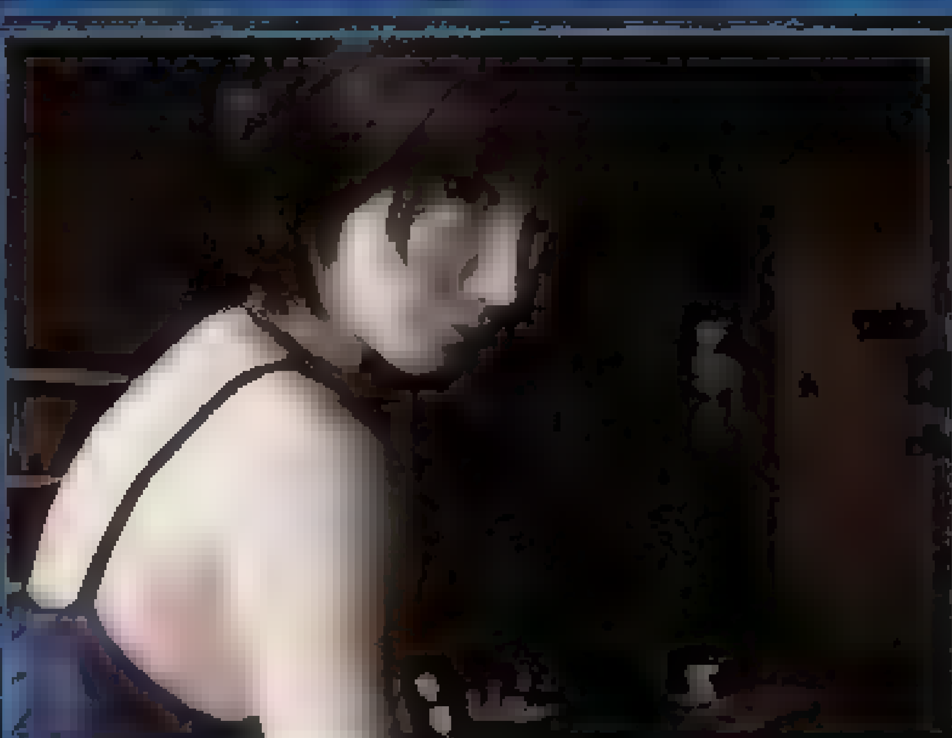


目前所公布的现实世界的场景共有两个：黑泽怜的家以及一家医院。从外表上来看的话，这两地都与我们平时所看到的类似场所毫无区别。

噩梦世界

这里便是怜在梦境中所抵达的屋邸，也是无数被怨念咒缚之物流连之地。在这个充满了各种谜题的场所，怜是否能够逃出去呢？还是说，会一辈子无法从这个梦境中醒来……





KEYWORD 因缘

在本作中，三位主角都是与前两作有着联系的。深红自不必说，既然怜名为"黑泽"，那她必定也会与《红蝶》中的两位巫女——黑泽纱重以及黑泽八重为同宗，而由于八重是深红的曾祖母，因此怜与深红也该算是一家人。至于天仓萤……有信认为他会和《红蝶》中的那对孪生姐妹——天仓萤以及天仓零没有关系吗——



&3DM SMV
www.plumbook.cn

火焰之纹章 苍炎之轨迹 | Nintendo INTELLIGENT SYSTEMS | S·RPG

NGC | ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 | 2005年4月20日 | 日版

对应GBA专用通信对战线 | 推荐玩家年龄 全年龄

文 邪魔天使



15年前的4月20日，一款带有新理念的游戏出现在玩家面前，自此，一个新的游戏类型——S·RPG诞生了，这款新概念的游戏就是《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》。2000年，是我们上一次在家用机上看到她的时候，从此以后，再也没有在电视屏幕上看到过她的身影。时隔5年，《火焰之纹章》终于回归家用机，这不得不说是广大游戏玩家的幸事。自去年公布以来，这款游戏一直牵动着广大玩家的心，毕竟，作为S·RPG的鼻祖，大家都希望能在家用机上看到她。5年后，玩家们的期望变成了现实，《火焰之纹章》在进行了强化后再次出现在了我们面前。这次，她带来的不仅是创新，还有对过去的继承，沿用过去优秀的要素，开拓新的系统，这样的《火焰之纹章》值得我们去期待，让我们一起等待2005年4月20日的到来吧！

混乱的特利乌斯大陆

游戏的舞台



登场角色

主人公艾克所属的战斗集团

古雷尔佣兵团 A

本作主人公的出身不再是什么王子或是贵族的后裔，而是一名佣兵团的团员。（当然，我们不排除主人公是某王室遗孤之类的俗套情节。）艾克所属父亲古雷尔所领导的佣兵团，他们接受来自各个阶层的委托。在游戏序盘，艾克遇到了逃亡的克利米亚公主艾琳西娅，命运的邂逅将他卷入了战乱的洪流之中。从目前公布的情报来看，包括非战斗人员在内，古雷尔佣兵团已经确定的人员数量为9人。



艾克与蜜丝特的父亲，古雷尔佣兵团的团长，严格公正，受到部下的爱戴，同时他也是艾克的目标，关于他的过去，鲜为人知。

古雷尔的儿子，佣兵团的一员……

© Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

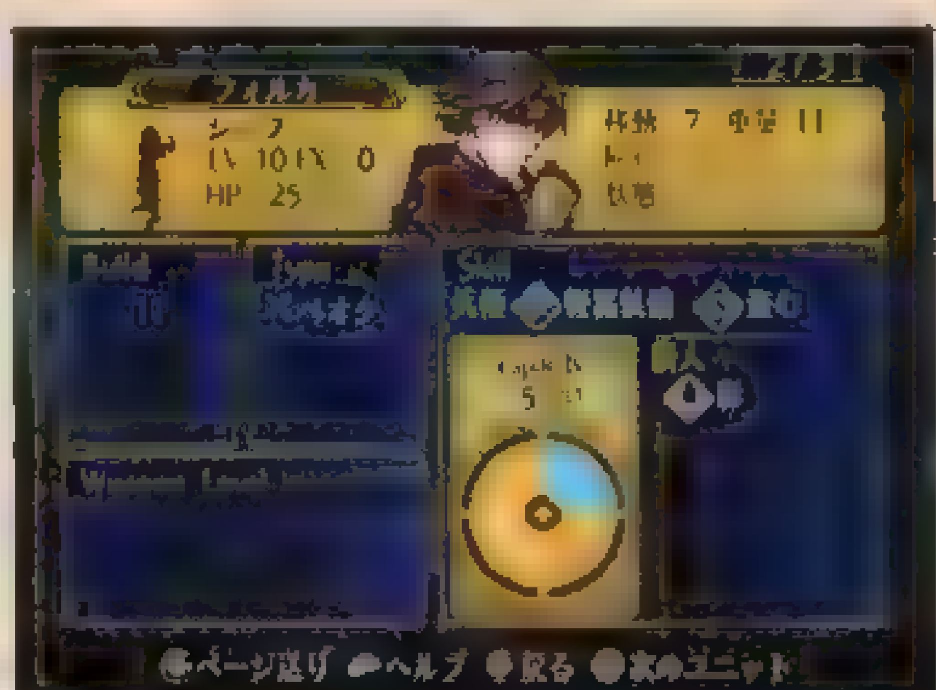
www.plumbook.cn

特技系统再度登场！



职业技

顾名思义，也就是由职业决定的特技。也就是说不论是谁，只要他（她）是某种职业，那么就一定会拥有该特技。《圣魔之光石》中狙击手的“必的”、飞龙骑士的“贯通”以及将军的“大盾”都算是职业技。



▲弗尔卡的职业是盗贼「偷盗」自然是他的职业技巧了，「轻器装备」应该是可以装备轻型武器，这是在本作中出现的新特技。

个人特技

所谓个人特技就是每位角色自己所拥有的特技，有的特技还有可能是该角色专有的。个人特技可以通过特技之书来习得，不过装备特技需要消耗技能点数，而每个人的技能点数都是有上限的，所以习得什么样的特技要仔细考虑才行。

挑发



将敌人吸引过来攻击自己的特技，在救助受到围攻的同伴时是比较有用的技巧，该特技应该是个通过指令选择的技巧，从目前公布的情报来看狙击手西侬拥有该特技。

▲对于初期能力很高的西侬来讲，让他用“挑发”是很适合的。

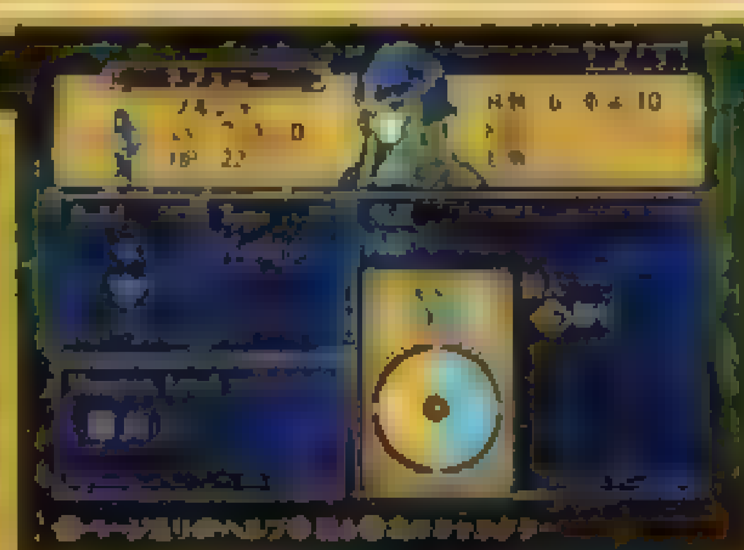
伏击



在敌人攻击时先行攻击敌人一次，这是按照《776》的系统来的，比起《圣战之系谱》的HP一半以下才能发动实用了不少。如果按照以前的设定，在伏击发动时还有一定概率发动特殊剑技，对于在前线作战的剑士而言是个很有用的特技。

▲可爱的女剑士瓦优就拥有“伏击”的特技，算得上是保命的技巧。

怒



HP一半以下时发动，效果是必杀几率上升，在《圣战之系谱》中该特技的效果是HP一半以下时必定发动，攻击必定发动必杀，但命中率等于实际命中率。

▲HP一半以下就会发动，其威力值得期待。

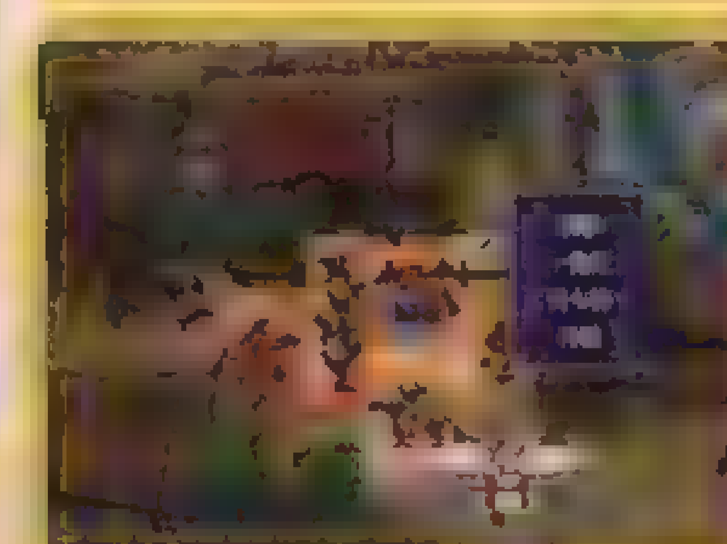
连续



连续2次攻击，发动条件暂时不明，如果按照以前的设定那就是由速度决定的，游戏中古雷尔佣兵团的见习军事塞内利奥就拥有“连续”的特技，对于魔法师而言这是相当有用的技巧，而且对敌人也能造成很大的伤害。

▲“连续”发动时的华丽效果，特技发动时有特别的效果，这也是系列的特点。

一发屋



本作中新增加的特技，是指令型特技，其效果是命中率减半，必杀率提高一倍，在本作中“小红”凯文拥有该特技。

▲“小红”的攻击力较高，特技也趋于攻击性，这已经是系列的传统了。

影

本作中新增加的特技，其效果是敌人的攻击不容易命中，对于防御力比较低的角色而言这是个很实用的特技，本作中盗贼弗尔卡就拥有该技巧。

安定

本作中新增加的特技，其效果是角色不受生理曲线的影响，即不会处于好调或低调状态，游戏中僧侣基尔罗伊用该技巧。

再移动

再移动是骑士、龙骑士、天马骑士这些骑兵专有的特技，当执行了访问、交换这些指令后，可以以剩下的移动距离进行再次移动，在GBA版的三作中攻击后是不能进行再移动的，但在本作中又恢复成《圣战之系谱》的“再移动”系统，即攻击后可以移动，这又是一个对战略战术起巨大作用的特技。

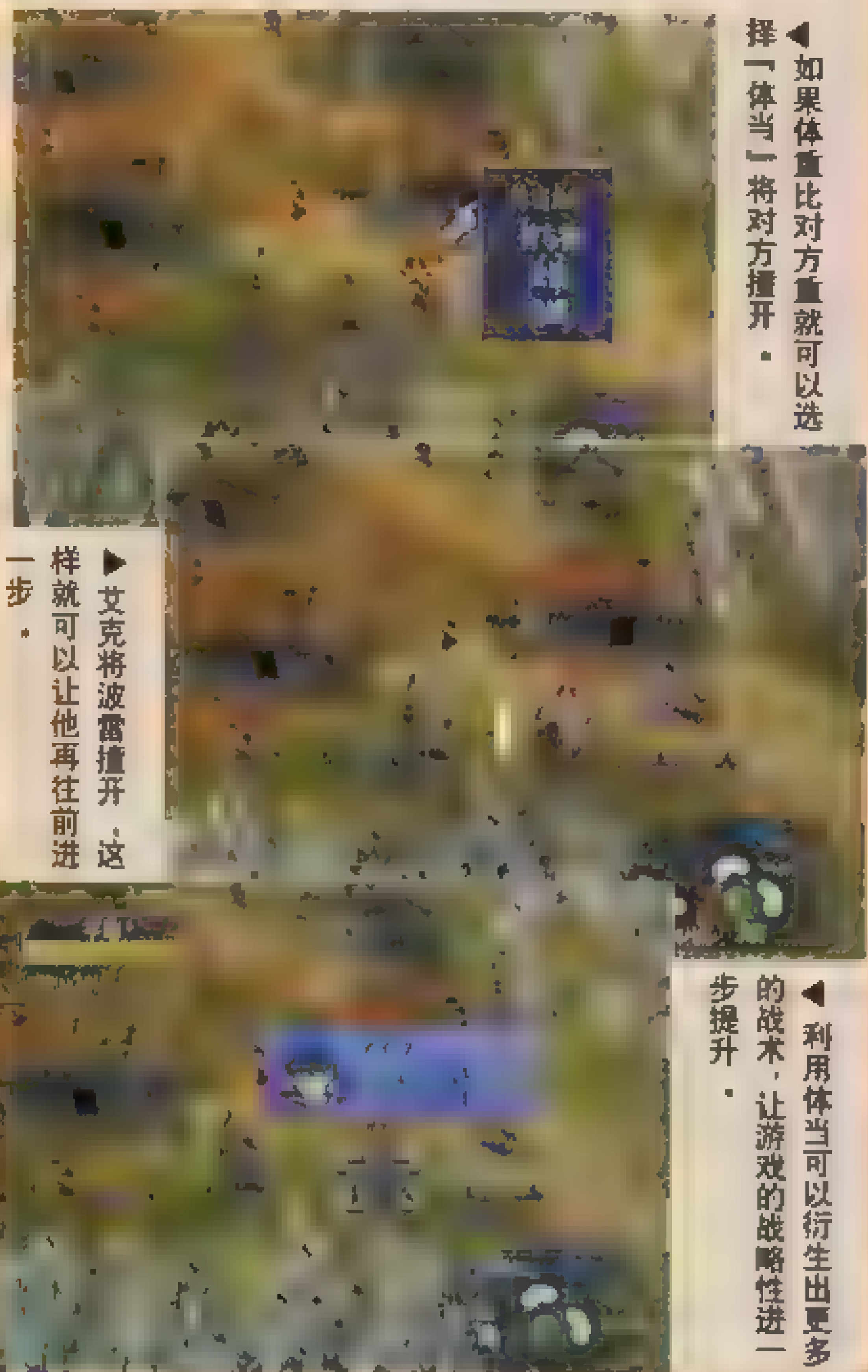


www.plumbook.cn

新增系统

体当

能将比自己体重轻的角色撞开一格的系统，撞开的对象包括同伴和敌人。该系统的加入可以说让游戏的战略性又提升了一个档次，因为用体当可以将已经行动的角色撞开，留出空位让后面的同伴继续进攻，也可以让行动比较慢的同伴再移动一步，是提高评价的重要手段。



◀如果体重比对方重就可以选择「体当」将对方撞开。

▶艾克将波雷撞开，这样就可以让他再往前进一步。

◀利用体当可以衍生出更多的战术，让游戏的战略性进一步提升。

化身系统

《苍炎之轨迹》中最重要的主题就是贝奥克（人类）与拉格兹（兽人）的对立，不过虽然人类与兽人对立，但并不代表我方中就不会出现兽人同伴。这次介绍的摩迪和蕾蒂就是兽牙族的同伴，而且不排除以后会有鸟翼族和龙鳞族的同伴加入。兽人同伴没有武器，战斗时是采用消耗化身槽的系统。化身槽会随着回合以及参加战斗而增加，并且每个兽人同伴化身成的动物也各具特色。处于化身状态的同伴其化身槽会不断减少，减为0时就会解除化身状态。



▼拉格兹虽然不能拿武器，但可以通过化身来进行战斗。

◀摩迪化身为老虎进行攻击，其攻击力相当惊人。

生理曲线



▲当处于低调状态时，角色的能力会有所下降。

在角色状态画面，我们可以看到本作新加入了一个曲线状的表，这就是本作新增加的"生理曲线"系统。随着游戏的进行，该曲线会产生上下波动，曲线上的点代表了角色的状态，该点处于水平线上方时表示该角色处于好调状态，反之则处于低调状态。

转职更加简便

GBA上的三作《火焰之纹章》转职是需要转职道具的，但这次《苍炎之轨迹》变得与《圣战之系谱》一样，到20级就可以转职，并且不需要转职道具。不过级别的上限是不是30那就不得而知了。另外，本作的转职是单线的，不会像《圣魔之光石》那样有分支选择。

新地型"治愈的丛林"



▲站在治愈的丛林上就能恢复HP，而且是完全免费的哦。

在本作中新增了"治愈的丛林"这一地形，其效果是处于该地形的角色每回合会恢复HP，这与以前的"砦"、"教堂"类似。对于初期缺乏回复角色来说是相当有用的地形，而且当选择难度越高时越能体现其实用价值。

显露出了不稳动向的军事国家　德因王国　B

位于特利乌斯大陆的东北方，是一个有根深蒂固的反拉格兹思想的军事强国。自从现任国王阿修纳德即位之后，采取了极端的军事政策，从现在的情况来看，整个国家显露出了不稳的动向。



▶最新公布的角色龙骑士吉尔是德因王国的人。

德因王国引以为傲的四将军[illegible]之一，全身被黑色的铠甲所包裹，显露出一丝神秘的感觉，来历不明。

德因王国的龙骑士，为了成为像父亲那样利害的龙骑士，每天都进行着刻苦的训练，因为是德因王国的人，所以反拉格兹情绪很强。

德因王国的现任国王，一个极端的军事主义者，德因王国动荡的根源，其最引人注目的就是身边那只凶暴的黑龙。

贤王所统治的文治国家　克利米亚王国　C

在由贝奥克统治的国家当中，惟一一个对拉格兹表示友好的国家就是克利米亚王国。克利米亚王国也是特利乌斯大陆的国家中最繁荣的国家，在贤王拉蒙的统治下，现在过着安定和平的生活



克利米亚王国的公主，因为王都受到德因军队的突袭，被几名护卫从城中逃了出来，之后遇到了古雷尔佣兵团的艾克。

原本是克利米亚王国的一般市民，但由于祖国受到德因王国的袭击，所以毅然加入了民兵组织参加抵抗活动。

克利米亚王国的骑士，[illegible]古雷尔佣兵团[illegible]旧识。

www.plumbook.cn

据点

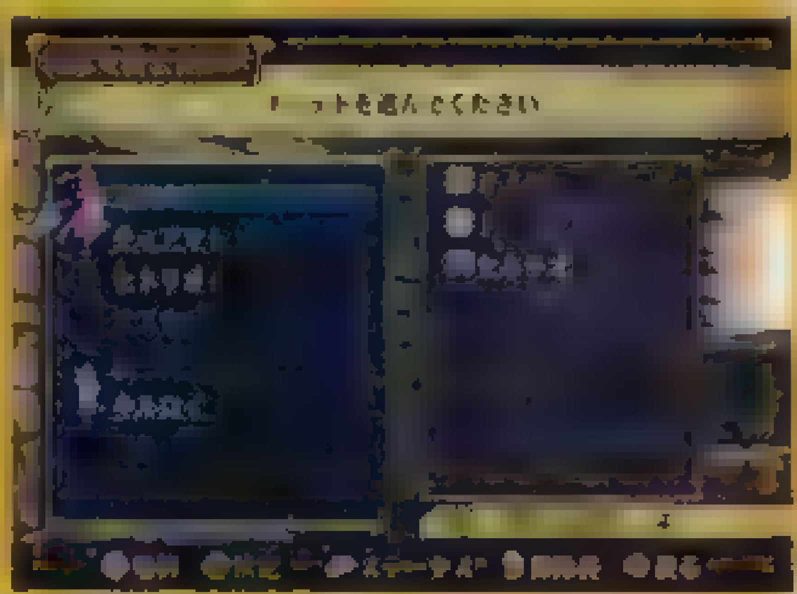
“《火焰之纹章》系列”每过一关就可以在城镇中进行道具交换、整理等活动，在本作中该系统又经过了一定强化。在游戏中，每过一章就会根据该章的战斗评价给予奖励经验值，这些奖励经验值可以分配给同伴，而分配经验值就是在据点进行的。另外，特技的装备以及取下也是在据点里进行的。

本作中新增了锻冶屋，在锻冶屋可以打造新武器以及对已有武器进行强化，不过会不会出现修理则不得而知。

在据点中还会引发一些特殊事件，并且还能在这里进行支援对话。当角色间的支援关系达到一定程度时就可以在据点中进行支援对话了，这也是个体贴的设定，如果像以前那样只能在战斗时发生支援对话那就有可能会出现不得不派某人出场的情况，在据点中进行支援对话可以说减少了不必要的作战人员的浪费。

另外，在据点中还可以从NPC以及同伴那里打听到情报，虽然具体情况还不明，但这应该与同伴的加入以及支援关系有一定联系。

支援

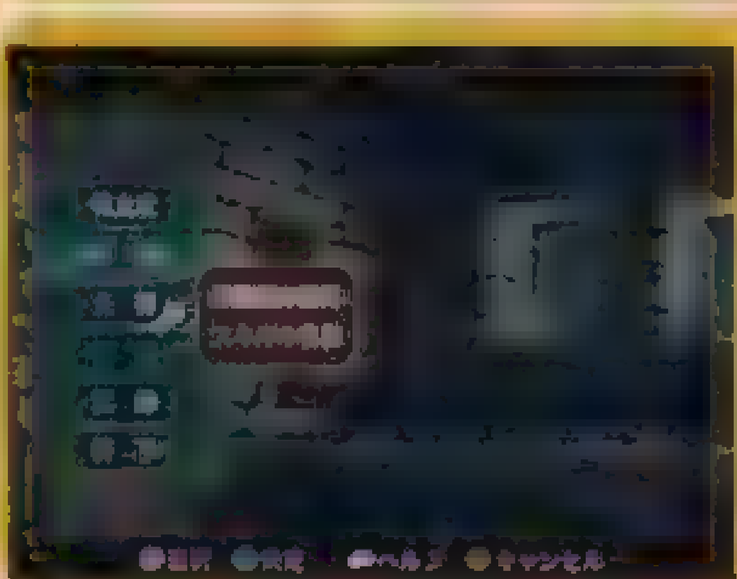


▶可以选择支援对话的对象，这让产生支援关系方便了不少，而且也很直接。

特技装备



▶在育成画面中可以给角色装备或者取下特技，不过习得特技需要特殊的技能书。



育成

◀[illegible]强化角色，将奖励经验值分配给自[illegible]



情报

◀[illegible]人以及同伴打听情报，有可能还会打[illegible]

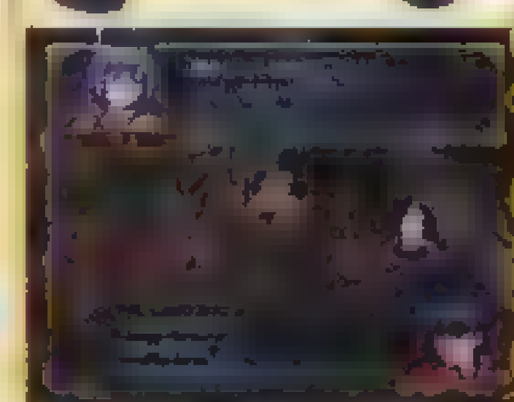
所属不明的其他角色 其他势力的角色们

除了以下介绍的角色之外，还有几位所属不明的角色。在什么时候、什么地方能让其加入，现在还没有明确，但从相貌来看（从相貌来判断角色的培养价值这是“《火焰之纹章》系列”的惯例 _ ）他们一定是很有培养前途的同伴。



瓦优

弗尔卡



▲与瓦优相遇的地方是俘虏收容所，真不知道她是怎么被抓到这个地方来的……

提哈尔



▼不知道与玛夏相遇的地方是哪儿，不过从画面中的船来看，应该是一个港町吧。

玛夏

大陆最大的宗教国家 贝格尼奥帝国 D

贝格尼奥帝国是位于特利乌斯大陆东南方的宗教国家，其势力在各国中也是最大的，它的国土占了整个大陆的一半。现任皇帝袭那歧是一名有“神使”之名的少女。



袭那歧

鸟翼族鸦之民的王国 基尔瓦斯王国 E

鸟翼族鸦之民的王国，与菲尼基斯王国一样，也是位于大陆南方的海上，与菲尼基斯王国是邻国关系。国王内萨拉是一名合理主义者，拥有睿智的头脑。



内萨拉

栖息着鹰之民的王国 菲尼基斯王国 F

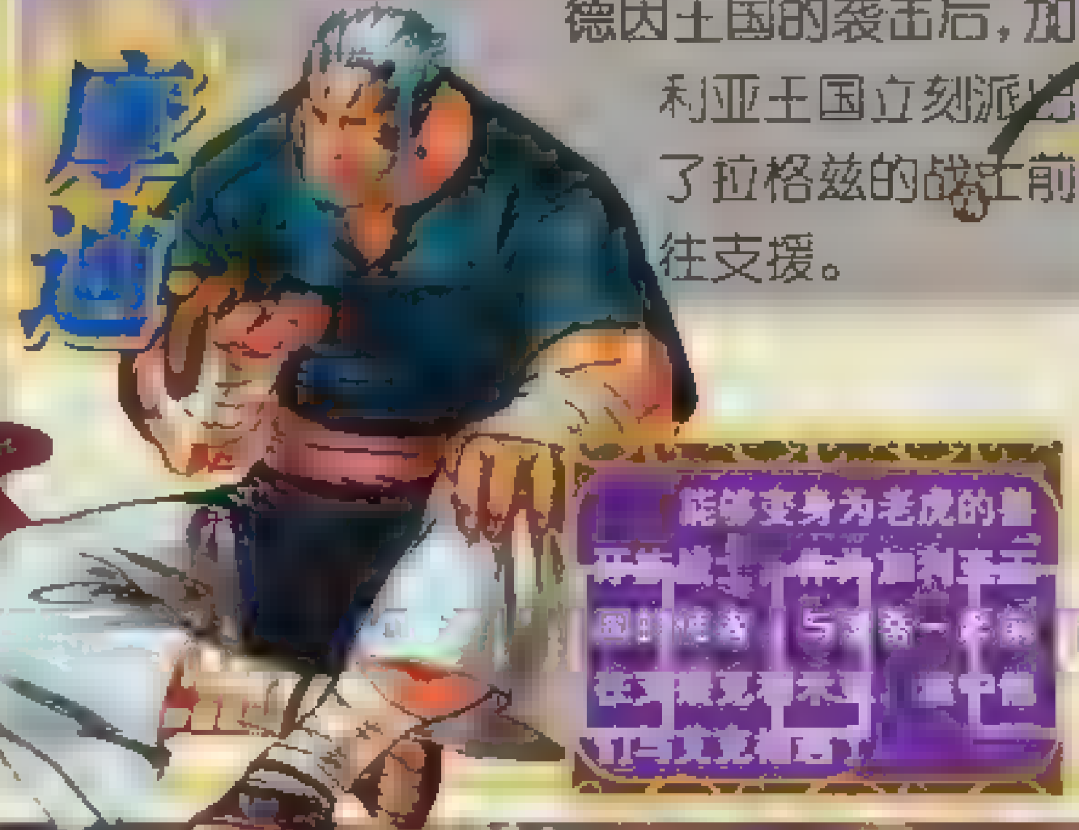
位于大陆南边的海上，鸟翼族鹰之民的王国，现任国王是拥有卓越领导才能的缇万。与贝格尼奥帝国的关系不佳，而且也经常袭击贝奥克的商船。



缇万

狮子王所统治的兽牙族的王国 加利亚王国 G

拉格兹中兽牙族所统治的国家，现任国王是狮子王凯内基斯。与反拉格兹情绪不高的克利米亚有着友好的往来。在克利米亚王国受到德因王国的袭击后，加利亚王国立刻派出了拉格兹的战士前往支援。



摩迪



莱莎

凯内基斯

www.plumbook.cn

文 猫太

今年发售的大作特别多，不少过去的名作都在相隔了几年后再次推出了新作，其中也以RPG作品居多。在这个软件争霸战中，这款由《工作室》系列衍生出的RPG《永恒玛娜2》成为了烟火中的一点光明。继承了系列充满乐趣和隐藏要素的“调合”系统，再借鉴了去年推出的1代中大受欢迎的RPG系统，这款《永恒玛娜2》定能成为5月中的一个亮点。下面公布自122+123期合刊后的新情报，不要错过哦！



イリスのアトリエ エターナルマナ2

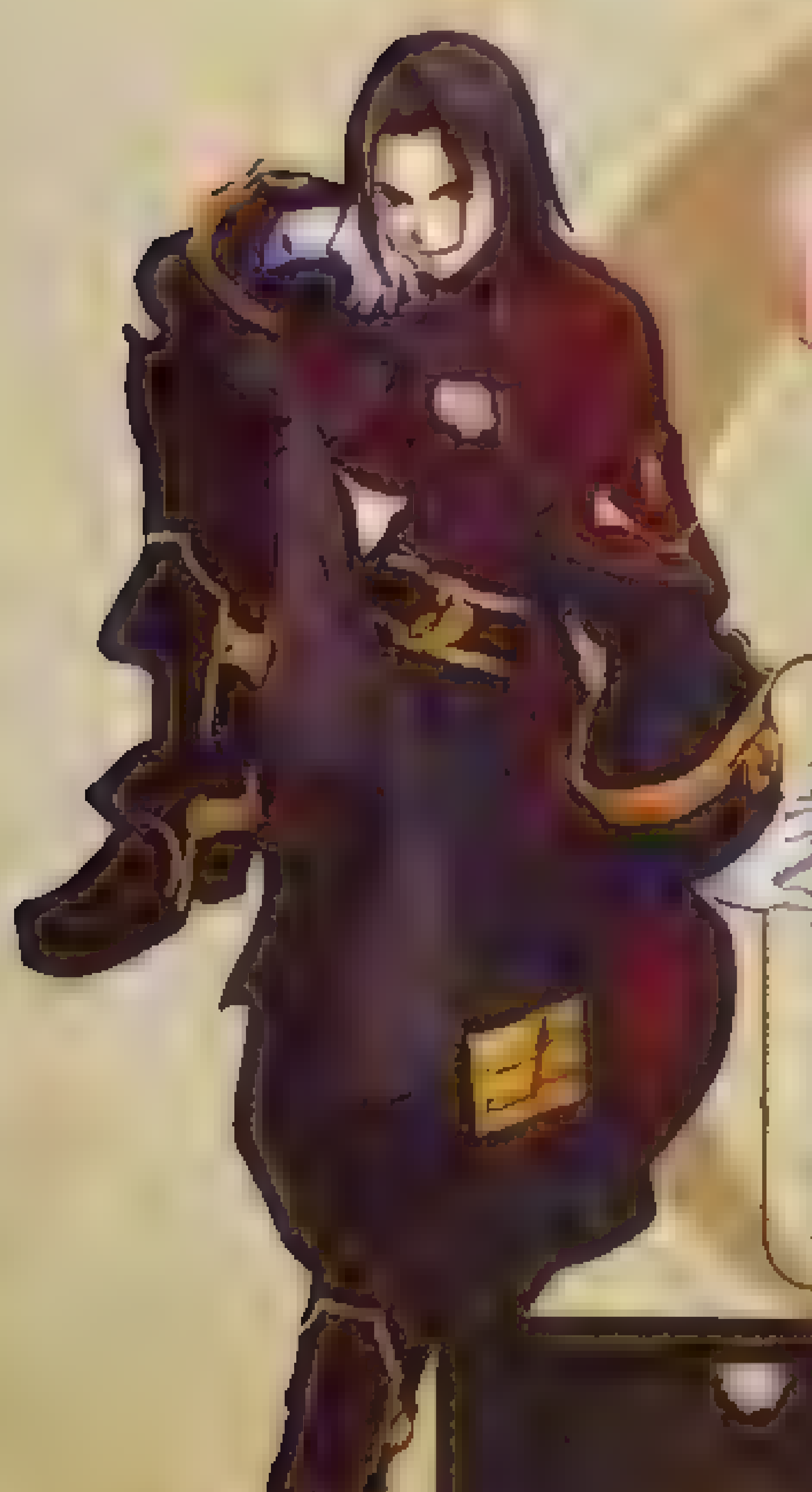
Atelier Iris -Eternal Mana2-

伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	Gust	RPG
PS2	イリスのアトリエ エターナルマナ2 预定2005年5月26日	

新角色介绍



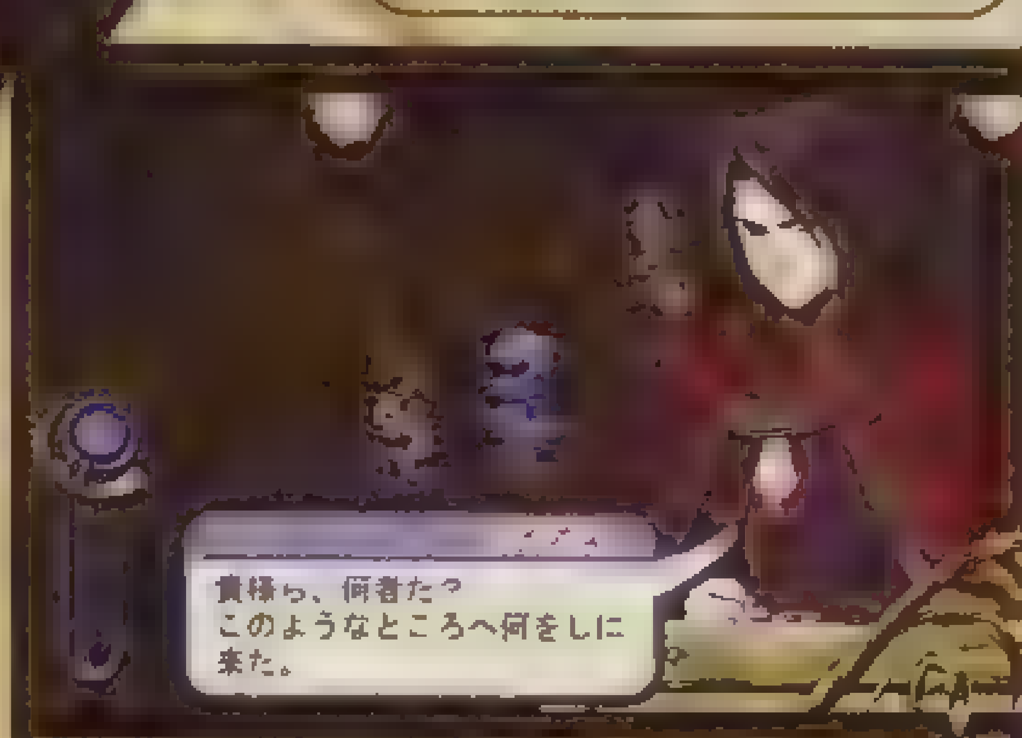
▶从其他游戏画面看来，菲是一名可加入我方的角色。



敌

查欧斯

在帝国军中鼎鼎有名的武将。由于他的剑技和速度都是用肉眼不能看清的，因此也被冠以“瞬弟”的可怕称号。在帝国军中经常独自行动，并多次在菲尔特等人面前出现，阻碍他们前进。所以菲尔特把这名高手作为宿敌并决心要超越他。



▶究竟查欧斯为何要每次都阻碍菲尔特的前进呢？



菲

同样是突然出现在菲尔特面前，且不由分说地攻击众人的神秘少女。外表看上去是一位不会表露感情的无情少女，但手上的深红死神镰刀却让人心寒。做出这样的行为似乎是接受了某个组织的命令，而要加害于菲尔特等人吧！

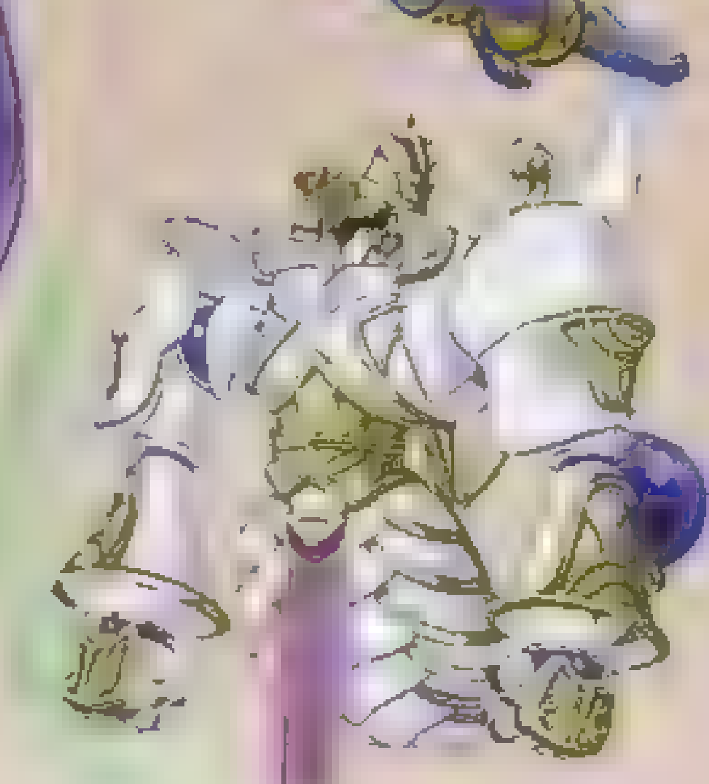
新玛娜

侍奉音之元素的玛娜。她拥有能治愈人类内心的美妙歌声，并对一些天籁般的音色和歌声抱有极大的兴趣。



音

赛尔铃



金

兹贝鲁克

侍奉金属元素的玛娜。他对锻冶和金属的制造十分擅长，因此在打造武器时往往能帮上大忙。不过他似乎不太擅长与人类相处。

©GUST CO.,LTD 2005/ Character designed by Gust・Illustration:京极 纯

居住在伊甸的妖精。在第一次遇到维塞时便爱上她。和一般的木之妖精不太一样，波尔是使用魔法枪的妖精。这位好色的小家伙只要碰到漂亮的女孩便会一直缠着不放，如果不是看上了维塞，估计在得知有菲尔特这号角色时就立刻离开队伍了……

诺恩所属的反帝国组织西尔姆西尔特的领导者。在人民受到帝国军的财政制压下，惟一敢站起来与之对抗的男子。但帝国拥有压倒性的军事力，光靠一个小组织根本无法直接对抗。麦克斯的剑术一流，在故事中是为保卫众人而被捉走的角色。



在打开贝鲁克凯特之门时，突然出现在菲尔特面前的神秘少女。她并没有实体，一直保持着虚幻的身躯带领菲尔特等人通往贝鲁克凯特。在留下了一个神秘的关键词“加尔特”后，便立刻在众人面前消失得无影无踪了。

龙人外表的亚人族，不过他说自己原本是正常的人类。菲尔特在沙漠上受到袭击时刚好被路过的格雷所救，最后成为了同伴。性格比较豪放，因此在队伍中担当着大哥的角色。过去曾经打倒了贝鲁克凯特的龙，也有龙骑士之称。






▼作为领导者的麦克斯应该是由名声优配音。

▼系列中每次都少不了这样的木之妖精，这次竟然还是同伴。

▲格雷体形庞大，一般的物理攻击对他几乎无效。

▲神秘的女性给人感觉像是系列的幽灵角色帕美拉・依比斯。

其他角色



在修道院中肩负起艾鲁提那教会的教会长一职，是一位处事冷静的贵族妇人。因为脑海中拥有大量的知识，因此经常为菲尔特等人指示前进的道路。他似乎与尤碧莉亚和菲认识……究竟这个叫艾鲁提那的教会隐藏着什么样的秘密呢？

以锻冶武器为生的光头大叔，是一名性格顽固的角色。不过他似乎不太喜欢交朋友，一直在深山的自家工房中生活着。不过他与西尔姆西尔特组织的麦克斯和格雷是旧友。不过相信是系列Fans的话，应该都对他十分熟悉了吧！

艾捷灵教会长

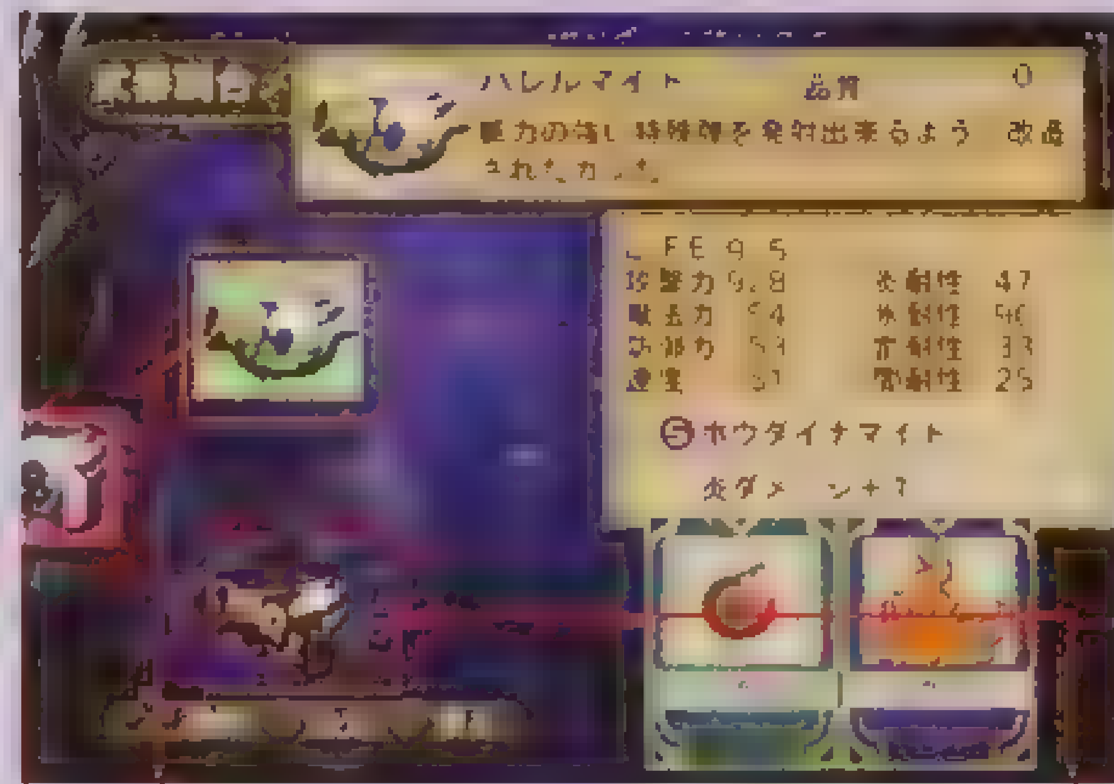
哈杰尔

新系统 SecretFactor

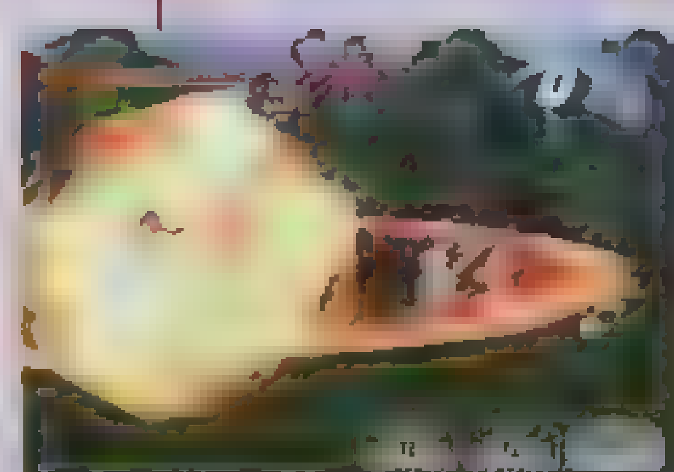
这次为大家介绍本作中新增的其中一个系统SecretFactor（神秘要素）。所谓SecretFactor，就是指本作中，玩家可以通过各种不同的道具让角色们学习到新的技能；另外使用此系统还能让角色在道具调合的过程中提升各项能力值。那么究竟这个新系统的具体实现方式是什么？下面将会为大家逐一讲解。

调合武器时

在调合武器时，SecretFactor的主要作用是帮助玩家习得武器中的各项战斗技能。这表面上看来和《最终幻想IX》中的技能学习系统有同曲异工之处，但事实上，本作的技能学习还会随着装备武器的性能变化而增加。因此在调合武器、让武器增加威力和其他附属效果的同时，也要考虑到技能的学习。一把好的武器有时并不及一招实用的技能要来得实际哦！不同的武器决定了角色走不一样的发展方向，也等同于普通RPG中的转职向导吧！



◀波尔的武器在调合时可以选择两种形态的进化，而在画面右方的菜单中玩家也能看到新武器的数值下方标明了可学习的技能。



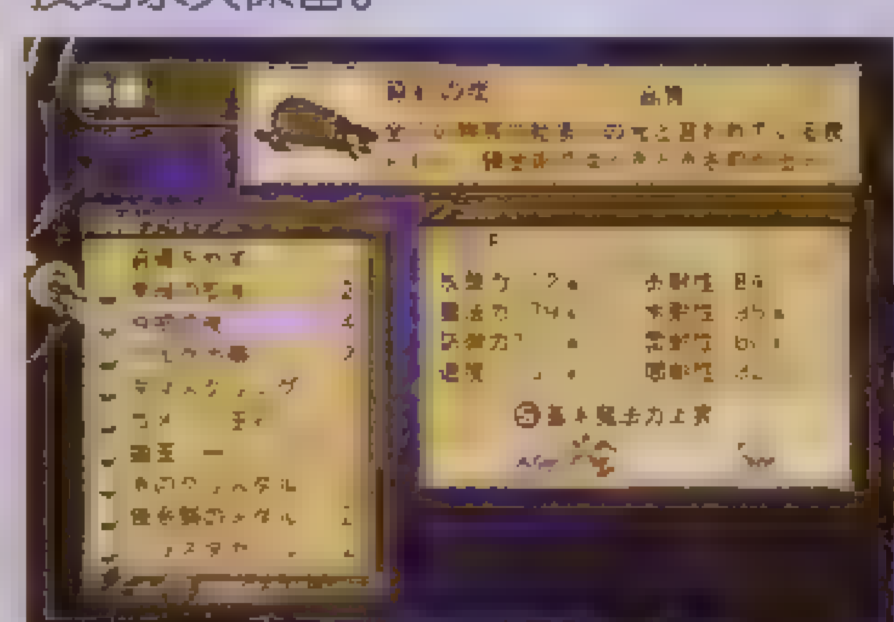
▲上方形态的武器可以发射出强力的大范围攻击技能“ボウダイナマイツ”。



▲下方形态的武器则可以发射出实用的回复系技能“リフュールシャワー”。

调合道具时

调合道具时，SecretFactor系统能发挥出更直观的作用，那就是在成功调合出道具后，让相应的角色装备上该道具就会立刻拥有道具中隐藏着的特殊技能。不过这些技能与装备武器时的攻击技能不一样，装备道具时所得到的技能是在升级后提升角色的某种能力或者让该角色习得“反击”和“会心一击发动率增加”等实用的技巧。这些技能会随着玩家拆卸道具而失去，但如果在装备状态下提升角色等级的话，那么角色升级后的技能点（SP）就可以让这些技巧永久保留。



▲在查看调合得到的道具时，画面右方都有显示该道具上附带的隐藏技能和可装备此道具的角色。



▼在提升等级后，SP的增加可让这些技巧永久保留，这样玩家就可以安心地装备其他道具学习新的技能了。

BDM SMV
www.plumoock.co



文 猫太

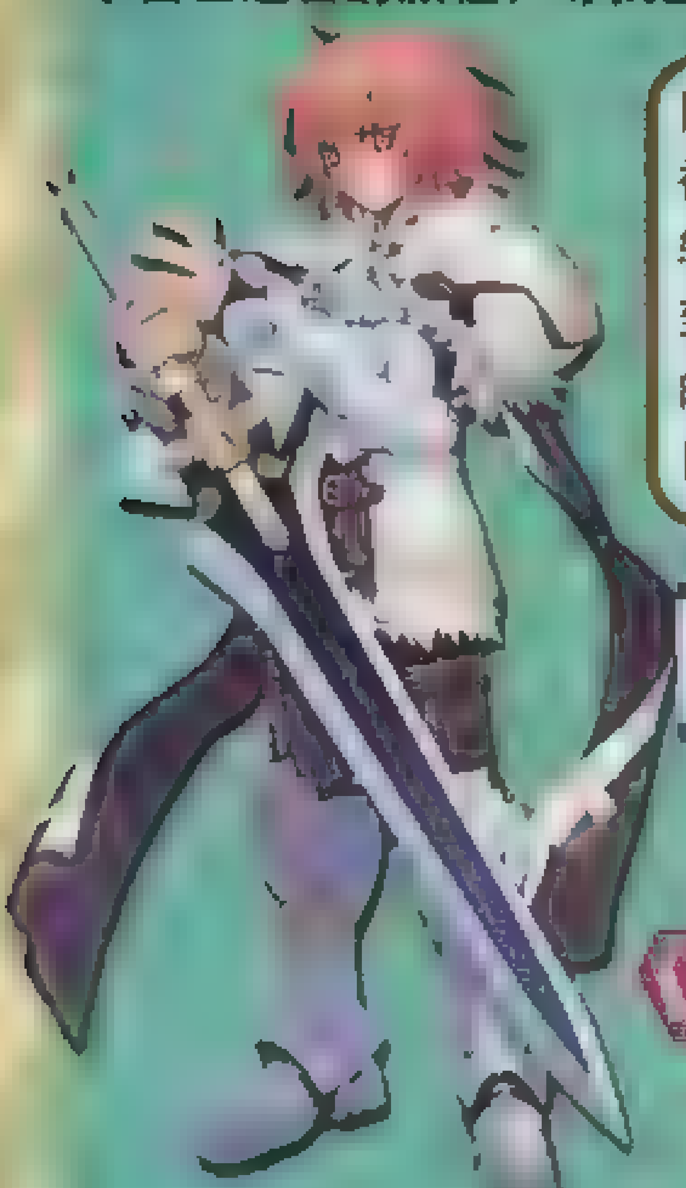
召唤之夜外传 黎明之翼 | Banpresto | A·RPG
PS2

《召唤之夜》新作公布！正当猫猫以为今年推出的肯定是家用机版的正统续作时，这款外传的消息就像闪电般来袭！在派生出GBA版的"《铸剑物语》系列"并获得了掌机玩家的一致认可后，Banpresto决定再次于家用机平台上挑战新的系列。那么究竟这款以A·RPG为主题的作品与其他两个系列比较有什么特色之处呢？几个经典的系统又能否保留下来呢？下面让我们来一起探索吧！

男主角+女主角=1的故事

里昂在游戏开始时就已经失去了所有的记忆，惟一知道的就只有自己的名字，而自己的过去和来历却完全忘记得一干二净。由于不断受到怪物的袭击，因此便奋不顾身地投入到战斗中去。

在一次又一次地与成群而来的怪物战斗后，里昂的内心已经感到十分疲惫。就在又一次被怪物袭击的危机之际，他的内心竟然出现了另一个声音。在里昂惊慌时，这位帅气的男主角竟然突然变成了另一位女剑士。依靠这位一直存在于自己体内的女性逃出一劫后，里昂便展开了寻求自己过去的旅程，寻找出让自己变成这样的原因和失去的记忆。



里昂

因为其生硬的表情和沉默寡言的性格，经常都会被误解成是一名冷血的家伙，但事实上他只是比较深思熟虑而已。而他也知道自己经常说错话以致伤害对方，所以就一直保持沉默。在得知自己的另一个女性身体艾娜的存在后，便开始检讨着自己的性格，并认真地面对人生。

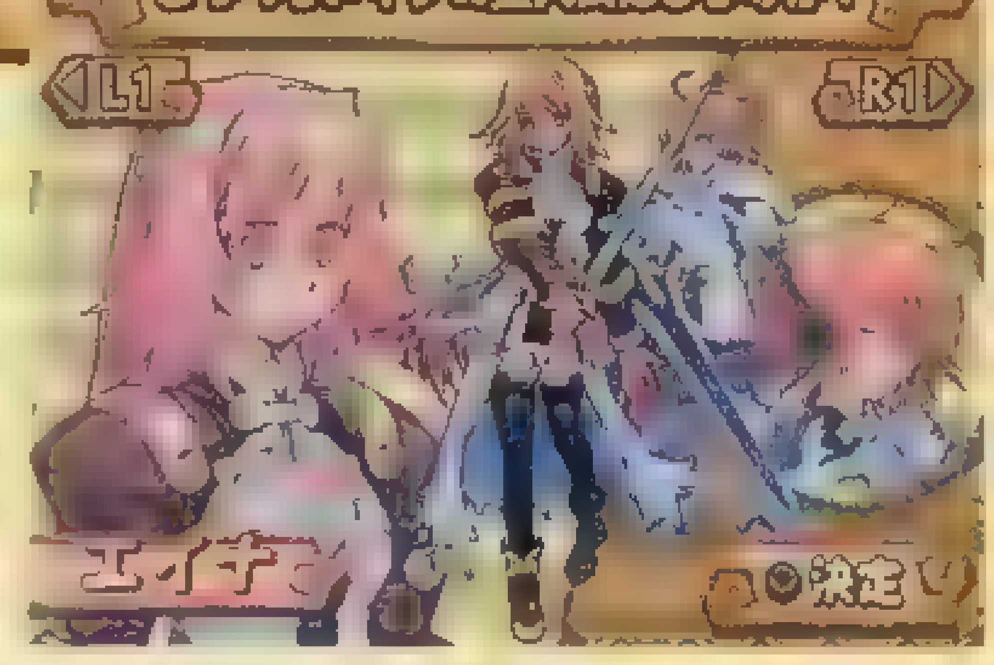


艾娜

最讨厌去考虑事情的细节部分，无论遇到什么不懂的事情就会立刻开口询问的天真性格。不过也因此经常不考虑对方的感受而说出一些刺激对方的说话。当她看到他人有困难时，会立刻考虑帮助的办法，性格偏向温柔方面吧！当得知自己拥有双重身体时，便开始努力地接触自己的另一面。

基本系统

和普通的2D A·RPG一样，这款游戏的基本玩法就是控制主人公在地图上砍杀敌人。由于这次的男主角和女主角使用了同一个身体，因此随意切换角色就变成了本作极具魅力的系统。两个主人公拥有不一样的剑法——男主角的大剑技和女主角的骑士剑法，在战斗中必须要善用他们各自的优势才能有效地消灭怪物。另外游戏虽为全2D画面，但地形的概念和解谜要素依然是玩家要考虑的要素，同时不同的主人公也有相应的地形谜题需要解开，这让游戏的丰富度再次提升了一个层次。



▲虽然在游戏中可以随时切换主人公，但在游戏开始后玩家仍需要选择其中一名主人公作为故事主线。



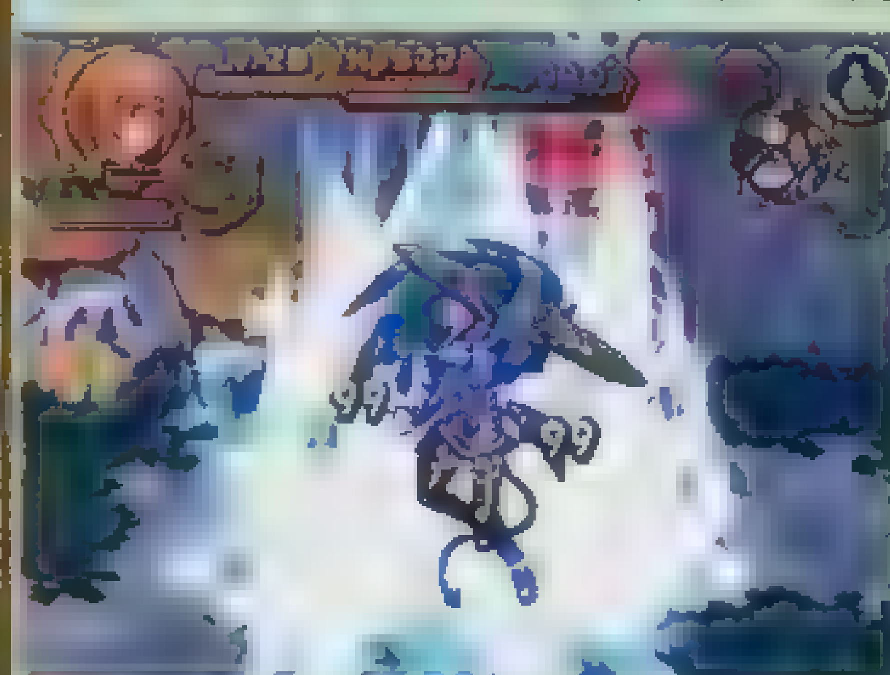
▲男主角的大剑对付单个敌人有着显著的大伤害。

▼女主角的骑士剑是横斩的，因此在范围和距离上会更有优势。



召唤兽的用途

《召唤之夜》的特色之处就召唤兽在每一作的故事中都占了十分大的比重，无论作为战斗角色还是故事的一部分，都给人留下了深刻的印象。在本作中，召唤兽同样在战斗中有着十分重要的作用。两名主人公可以同时装备3种不一样的召唤兽，这些召唤兽除了和以往一样分成了"机"、"鬼"、"灵"、"幻"这四个种族外，更有着不一样的效果。有些召唤兽是纯战斗的角色，在召唤它们后会发动技能攻击怪物；有些则是给主角色增加特殊效果，让玩家在战斗中更轻松；另外还有一些召唤兽并非用于战斗，而是用于解开谜题或者通过一些隐藏地点获取道具。



▲魔臣加尔玛塞尼亚是战斗型召唤兽，它发动的技能让大范围的怪物受到伤害。

▼身材小巧的提提这次不用再战斗了，而是钻进一些小洞取出里面的隐藏道具。



Check Point 夜对话



夜对话是从PS上的第一作《召唤之夜》开始便一直保留至今的经典系统。所谓夜对话，就是每当一个章节结束后，玩家需要选择和其他角色对话从而增加友好度。在正统作品的夜对话中，选择不同的角色会影响到他们的友好度，并直接改变最终结局。在GBA版的《铸剑物语》中，通过夜对话能让玩家对其他角色的背景有更深刻的理解。那么这次的夜对话系统，又会对游戏产生什么影响呢？

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2005



文 阿修罗

ロックマンゼロ4 ROCKMANZERO 4

妖精培养系统

电子妖精系统是从本系列第一作开始就有的经典系统，而这个经典系统到了本作中又有了新的变化。这次的电子妖精是为了协助ZERO战斗而设计出来的一种辅助程序，随着故事的进行ZERO将可以在大本营那里得到婴儿形态（基本型）的电子妖精。按照传统，电子妖精本身分为3种类型：回复体力或者提升体力最大值的“护士系”，加强ZERO的运动能力或者进行援护攻击的“野兽系”，增加ZERO的攻击动作以及特殊动作的“骇客系”。





不过，在本作中，每一个电子妖精都可以同时拥有3种不同系别的能力各1个，也就是说ZERO只要带一个妖精出战，就能够同时获得多种不同的能力加成。不过每个妖精都有能力上限，如果它所拥有的技能等级总合超过了这个上限，每次任务结束后评价系统就会根据超出部分的多少对玩家的游戏成绩予以减分。

和以前一样，玩家只要使用能量水晶就能够令电子妖精成长。成长以后的电子妖精不仅在外形上会发生变化，其基本能力也会得到成长。当然，每个妖精的能力上限也是可以成长的，不过到目前为止，其具体条件尚不明了。





道具制作系统

以及能量罐。玩家还可以得到各种合成配方，拥有配方就一定能够制作出对应的道具。反之，没有配方虽然也有可能合成出同样的道具，但是失败的风险却比较大。

圣战八斗士

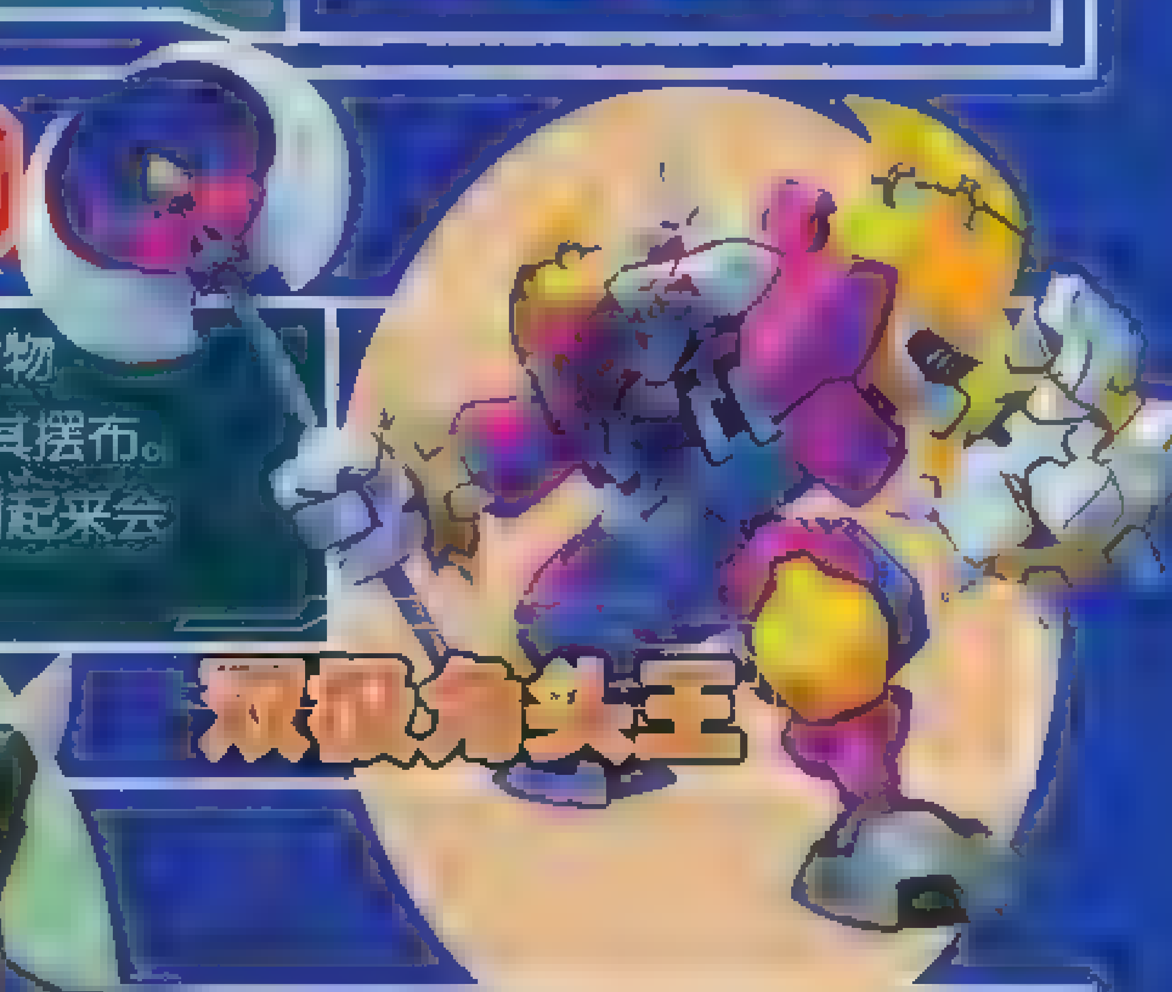
热爱之螺蛳

原来是试运营中的天气调节用人工小太阳的操作员，在拜尔博士派人夺取小太阳的时候因为管理回路损坏而成为了拜尔的部下。



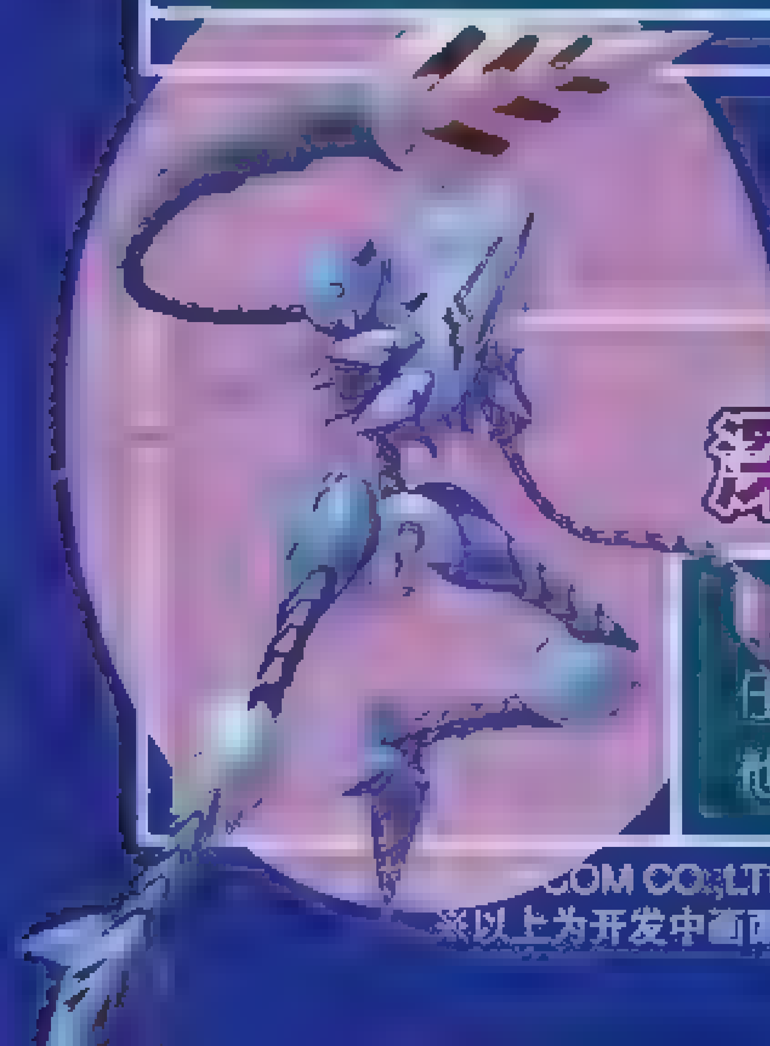
双极角头王

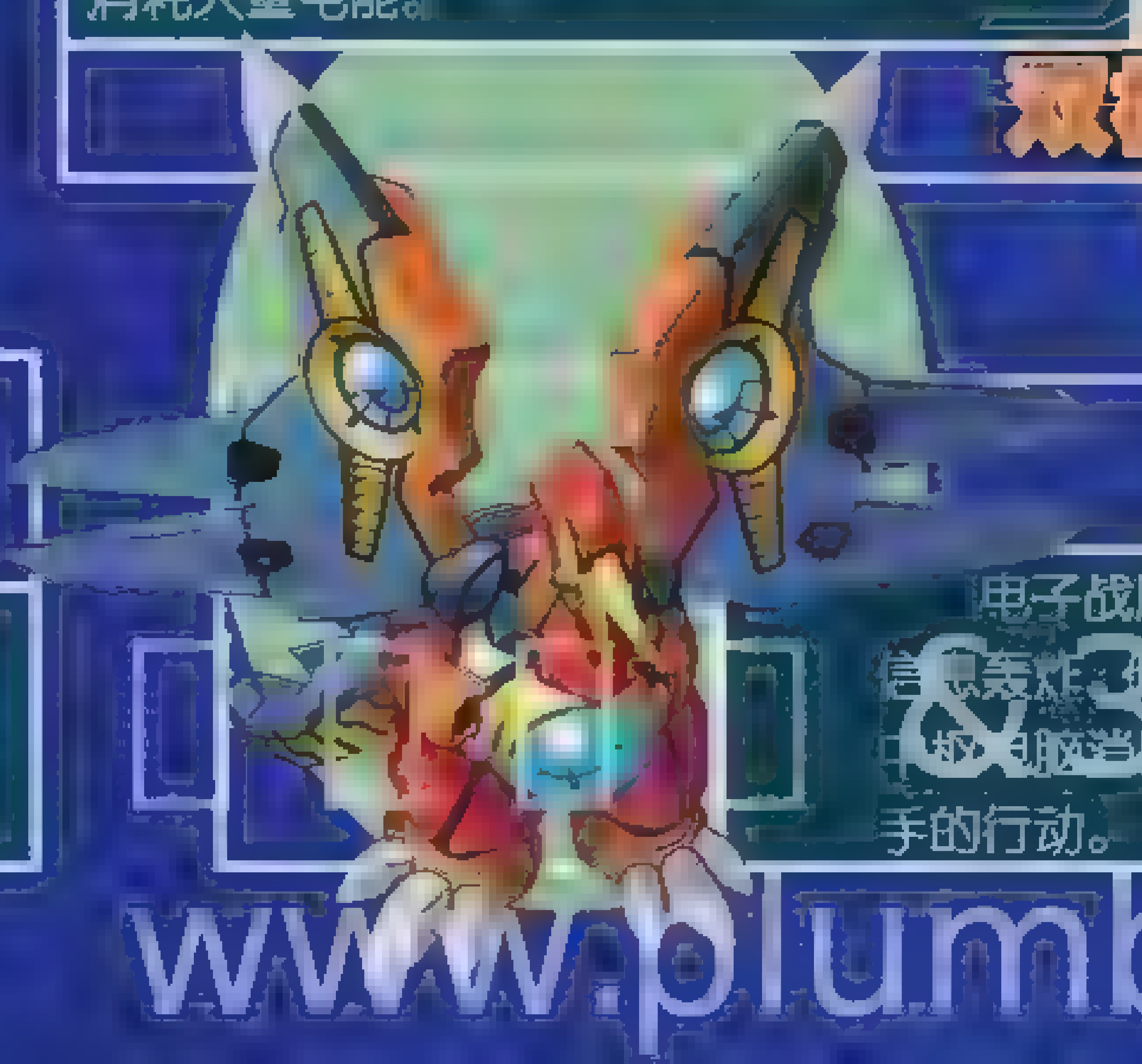
利用双肩的电磁冲角可以令物体在短时间内具有磁性，从而受其摆布。不过他的能源利用率极低，运用起来会消耗大量电能。



深海之怪蟒

原四天王中幻影所管理的斩影部队成员，任务是处死新·阿卡迪亚内部的叛乱分子。现在他的任务就是要消灭ZERO……





鸡眼之贤鸵

电子战用的半机人，擅长信号干扰以及手的行动。

©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
※以上为开发中画面

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Golden Eye 黄金眼

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：GOUKI ×1 ×3

《触摸！卡比》成为本期的最高分游戏，多少有些意外啊（笑），这款游戏的创意比较新颖，完成度也很高，难度适中，值得系列爱好者买来体验一下。本期Xbox玩家有福了，《分裂细胞：混沌理论》、《毁灭战士3》和《时空分裂者：完美未来》各有可取之处。PSP的《未名传奇》在编辑部内引发了联机大战，没有主机的小编只能傻看着……

触摸！卡比



画面 音效 系统

操作新奇度 ●●●●●●●●

邪魔天使

本作有着传统横版卷轴动作游戏的丰富要素，却要求玩家只利用一支触控笔来完成所有操作，这在最初会给玩家造成不小麻烦，不过只要你熟悉了这种操作模式就会体会到游戏的精彩之处，本作系统的完成度是相当高的，舞台设计与特殊的操作方式结合得很巧妙，而丰富的收集要素和挑战模式使耐玩度得以保证。

多边形

卡比真是太可爱了！这是只有在NDS上才能玩到的游戏，原本需要按键的许多操作现在变成了只要一支笔就可以完成了，不过似乎比以前的动作游戏要更加手忙脚乱。（笑）每个关卡充分体现了任天堂式的设计创意，总有让你不经意间发出“哦，原来可以这样”的感叹，绝对是一款值得推荐的作品！

D・S

作为“《卡比》系列”在NDS上的新作，游戏的画面依然绚丽。主角的造型变成了完全的球形，更加可爱。游戏的操作不再依靠十字键，完全由触控笔来完成，卡比会沿着你绘出的虹色路线前进，玩家要在下屏画出彩虹，引导卡比到达终点。卡比的各种能力依然存在，一共有11种能力，十分有趣。

卡片■Nintendo■タッチ！カービィ■ACT■2005年3月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 27

分裂细胞：混沌理论

热血推荐



画面 音效 系统

画面华丽度 ●●●●●●●●●●

多边形

真没想到在同一平台（仅限Xbox版）上的二代游戏的画面之间的进步可以说如同跨平台一般，（稍有夸张）仅仅是为了超华丽的画面也要玩一玩这个游戏。游戏方式依然没有太大改变，但是人物的动作得到了相当程度的增加，关卡的设计也有所突破，通关的方式也有了多种选择，值得推荐！

GOUKI

保持了系列作品一贯的风格，费什尔需要谨慎谨慎再谨慎，将自己隐藏在黑暗中完成任务。节奏比较缓慢是游戏的特征，但出色的游戏画面让你在潜伏时不至于太无聊。游戏的剧情应当说是比较有看头的，但演出效果如同前几作一样让人失望。新增的几个动作倒是很劲爆，特别是从水中一跃而出的动作太酷了。

SOUL

延续系列作的成功，单人模式继续精彩纷呈，华丽的画面依然让人叹为观止（PS2版并非如此），而且故事在各个国家内发生，经历完全不同的场景也让人感觉很有新鲜感。能够在潜入游戏中大胆加入二人合作模式非常值得赞许，听起来也让人兴奋，但很显然潜入游戏要想做好二人合作模式是有很高难度的。

DVD-ROM■Ubisoft■Tom Clancy s Splinter Cell Chaos Theory■ACT■2005年3月28日■1～4人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆■有PS2以及NGC版

总分 26

毁灭战士3

热血推荐



画面 音效 系统

孤独恐惧度 ●●●●●●●●

多边形

可以看出制作小组是非常努力地在移植这个作品，但是由于Xbox的机能和小组的制作能力有限，画面上比起PC版的原作来说缩水太厉害了，就是这样也没有避免轻微的跳帧现象，不过幸好游戏那独特的恐怖感被原汁原味地保留了下来，其实这是一款无须赘言的游戏，无论怎样都应该玩一玩。

GOUKI

画面果然很棒，但也很黑，是一款让人迫切感到需要给电视升级的游戏。本作电脑版的技术展示层面要大于游戏性层面，但移植到“低等级”的平台上之后，画面的表演性多少有点失色了。由于故事发生在火星基地的缘故，95%的场景都在室内，各种光源效果真算是让人饱了眼福，但时间长了难免乏味。

星夜

早在3年前本作的PC版公布时就已经开始期待的游戏，可惜自己的电脑配置太低，只能望而兴叹。Xbox版的画面比想象中的要好，在高清晰电视上运行的效果绝对不比高端配置的电脑差，画面上确实已经是无可挑剔。新增加的双人合作模式玩起来十分有趣，不过关卡设计方面略显简单。

DVD-ROM■Activision/Vicarious Visions■Doom 3■FPS■2005年4月3日■1～2人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

总分 25

时空分裂者：完美未来

热血推荐



画面 音效 系统

时空错乱度 ●●●●●●●●

多边形

总体来说这是一款不过不失的作品，游戏的画面只能算是中等偏上，声音方面略显不够认真，不过游戏的难度把握还比较适中。游戏本身还是很有意思的，在时空旅行中你会发现你一直是在和自己并肩作战，从未来的你那里拿到关键道具来拯救过去的你，然后保护过去的你而保证未来的你不会消失。

星夜

剧情一向是FPS的弱势，不过“《时空分裂者》系列”在这一方面做得还算不错，这款最新作的故事流程大约为6个小时，在多个时空之间穿梭冒险，剧情相当紧凑。挑战模式提供的各种迷你游戏也相当有趣。不过真正的重点在于多人游戏模式，本作是系列中第一款具备网络游戏功能的作品。

SOUL

这是一款从里到外都是大杂烩（非贬义）的游戏。游戏以时空变幻为主题，这决定了游戏场景的丰富度，让玩家能够体会到在不同时代不同空间下与不同敌人的战斗。而因应当前FPS的新流行趋势，游戏也加入了交通工具、多人联网游戏等要素，但反倒是单人游戏模式的流程有些过短了。

DVD-ROM■EA Games/Free Radical■TimeSplitters: Future Perfect■FPS■2005年3月21日■1～[illegible]人■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

总分 24

梦幻之星 世代：2/[illegible]2/PS2/RPG 评分：20

新天魔界 混沌时代IV 另一个故事/新天魔界 GOC IV[illegible]/PSP/SLG 评分：19

阴阳大战记 白虎演舞/PS2/ACT 评分：20

三国志[illegible]/三国志[illegible]/P[illegible]/SLG 评分：20

www.plumbook.cn

机动战士高达 一年战争



画面 音效 系统

原著再现度 ●●●●●●●●●

沙罗

号称画面最强的高达作品，战场环境和流畅度均十分出色。虽然机体的攻击方式单调了点，但关卡的设计比较有趣，除了宇宙和地面战外，还加入了全新的玩法。操作方面，本作采用了类似《装甲核心》等游戏的操作方式，也许玩家一时无法习惯。但这样的操纵对机器人动作游戏来说无疑更加真实。

阿修罗

虽然表面看上去和Bandai自己出品的高达动作游戏没什么两样，不过操作方式却有较大的不同，需要一定时间适应才行。视角控制方式的改变不会让人玩到头晕，不过在一定程度上提高了游戏难度。游戏的整体画面风格相当整洁，看上去比较干净。对于原作的再现度很高，不过流程较短。

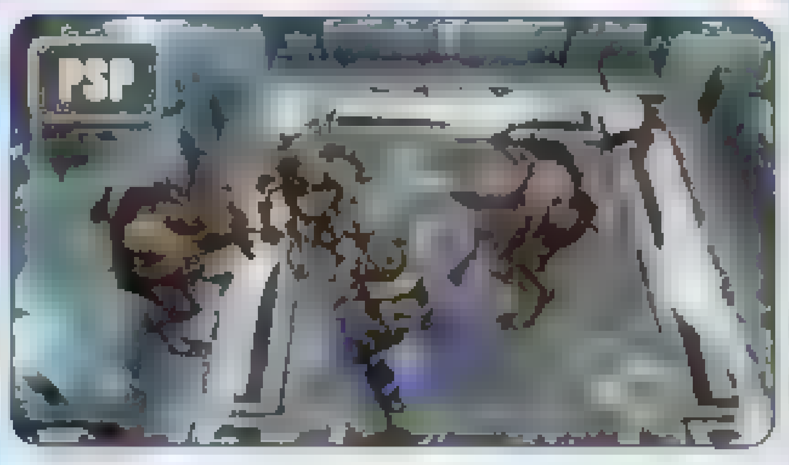
纱迦

游戏完全再现了原版动画中的众多经典场面，音乐气氛都营造得很好，充分勾起了FANS的怀旧情绪。游戏画面不错，声光效果都很好，宇宙中的操作感可谓同类作品中最好的。但流程不长，虽然号称28关，不过通关时间很短。而且攻击手段不多，打起来很单调，有时候视角也比较成问题。

DVD-ROM■Bandai/Namco■机动战士ガンダム 一年战争■ACT■2005年4月7日■1人■无对应周边■78KB

总分 23

未名传奇：刀锋兄弟会



画面 音效 系统

耐玩度 ●●●●●●●●●

邪魔天使

一款基于《龙与地下城》规则的美式RPG，游戏的任务众多，光支线任务就有160个以上，这让游戏的耐玩度大大提高。游戏在细节描绘上做得很好，武器上的花纹、铠甲上的刻痕都做得极为细致。本作相较其他的美式RPG难度较低，体贴的操作和系统也会让人很快上手。4人联机才能充分体会最大魅力。

阿修罗

典型的美式"Hack & Slash"RPG，没有太多创新之处。本作在装备和技能树等方面显得比较简单，很容易上手。加上游戏可以随时存档，更令难度直线下降。游戏的画面以目前的角度来看很不错，不过尚有很大发展空间。进入道具栏经常会遇到因为读盘而出现的显示延迟现象。

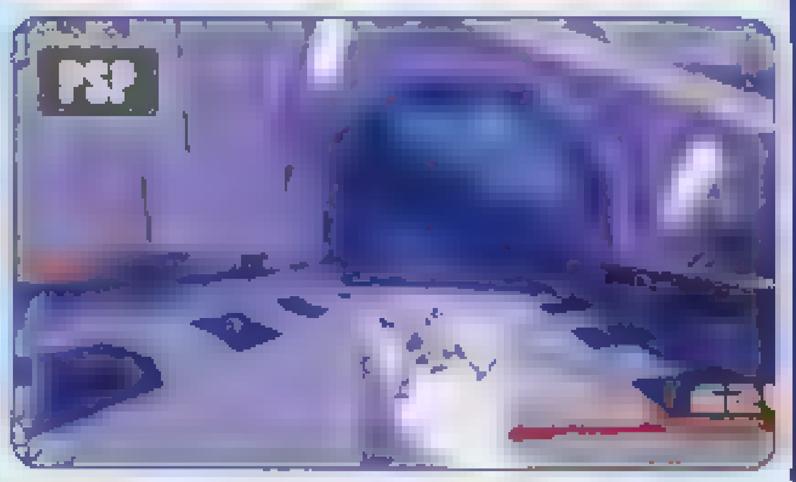
多边形

制作于《无尽任务》系列的SOE诚意之作。游戏画面为全3D绘制，甚至连武器上的细纹都清晰可见，充分显示了PSP的强大机能。此外操作手感良好，音乐大气悠长，尽显大作风范。游戏中可以选择4个职业去完成多达100多个任务，实在太耐玩了。不过白璧微瑕，攻击动作略显单调，魔法效果也显得不够华丽。

UMD■Sony Online Ent.■Untold Legends: Brotherhood of the Blade■A·RPG■2005年3月22日■1～4人■无对应周边■112KB

总分 23

WIPEOUT PURE



画面 音效 系统

爽快感 ●●●●●●●●

纱迦

游戏的画面真的很炫，充满未来气息的漂亮场景在面前一一展现时，有时都不能全神贯注地进行比赛了。本作吸收了《F-ZERO》中加速板、快速侧移等经典要素，又吸收了《马里奥赛车》中使用道具陷害对手的经典设定，看起来就像一个杂合体。系统方面缺少了一些自己的特色。

多边形

一款类似《F-ZERO》的未来型竞速游戏。不过游戏的速度感非常弱，加速到数百公里的时速完全没有体现出来，而哪怕一点点轻微的碰撞也会让原本就没有什么快感的速度回到原点。僵硬的操作手感又无法保证流畅的操作。画面的残影比较严重，不过倒是掩盖了丢帧的现象。

星夜

游戏带有浓重的科幻未来味道，不由让人想起《F-ZERO》这个游戏。游戏中较好的表现了漂浮的感觉，使用模拟杆驾驶的感觉比用方向键要好出不少。与一般的科幻赛车不同之处是本作强调的不是在高速驾驶中穿插战斗，而是在激烈的战斗中高速驾驶。只是赛道给人感觉过于狭小，使爽快感下降不少。

UMD■SCEA■Wipeout Pure■RAC■2005年3月23日■1～8人■无对应周边■112KB

总分 21

圣斗士星矢 圣域十二宫篇



画面 音效 系统

燃烧小宇宙 ●●●●●●●●●●

阿迪

熟悉的片头和热血的歌曲，令我想起了儿时的情景。本作在正常流程中穿插了TV版的各段经典情节，而且邀请了各位"原配"声优再度献声。虽然在系统上有着一些缺陷，比如"幻胧魔皇拳"模式的平衡性，超杀对拼时的搓招也堪称手柄杀手。但是就凭着"圣斗士星矢"这五个字，你能不玩吗？

GOUKI

片头动画实在是太令人感动了，任何原作的FANS都会立刻随着片头动画回到那段美好的回忆当中。忠实于原作的剧情，对白甚至是人物动作制作得也是相当到位，除了战斗部分实在是有负原作的盛名之外，这是一款包装得很棒的改编游戏。6分只是对于游戏性部分表现的评价，但并不会影响我向FANS们推荐。

D·S

对于熟悉原作的玩家而言，穿插在游戏中的经典场面与音乐无疑令人血脉贲张。不过，游戏的操作流畅度和打击感存在许多问题，好在"天马流星拳"等经典必杀技还是魄力十足。此外，本作内含的3D版OP《天马座的幻想》素质一流！对国内大多数玩家而言，仅这个便值回票价了。

DVD-ROM■Bandai/Dimps■聖闘士星矢 聖域十二宮編■FTG■2005年4月7日■1～2人■无对应周边■78KB以上

总分 19

我们的家族



画面 音效 系统

家庭温馨度 ●●●●●●●●

猫太

摇身一变成为了育成游戏的本作处处体现了和谐的家族气氛。让玩家扮演父亲把几个孩子抚养成人，根据众多选项和他们的学习情况决定长大后的职业。这种设定确实能让玩家有一种率先体验父母辛苦的作用。可惜游戏的内容过于单调，而且流程过短。另外主题曲《Heaven》十分经典！

多边形

除了人设方面和"《我的暑假》系列"基本一模一样之外，其他方面根本就是相去甚远。由原本的动作冒险变成了文字游戏，如果各位玩家有闲功夫的话，只需不停地按○键即可在一个小时内通关。游戏设置了非常多的结局，不过若日文不是太过关的话，那么游戏玩起来就没什么意义。

邪魔天使

一款玩起来很放松的游戏，游戏继续保持了系列清新的风格，玩的时候轻松愉快。这次玩家扮演的是父母，大家能在游戏中体会到作父母的艰辛与快乐。玩这款游戏很有启发性，游戏的同时会让你想到以后自己是什么样子，在解决游戏中的问题的同时对你现实中的生活也有所启迪。

DVD-ROM■SCEJ■ぼくらのかぞく■SLG■2005年3月24日■1人■无对应周边■[illegible]KB

总分 19

Rise of the Kasai/PS2/ACT 评分：20

www.plumbook.cn

黄金眼评分

27

决战III

文 纱迦

◆游戏时间：57个小时

虽然游戏中存在的问题比较明显，不过《决战III》依然是一款相当优秀的作品。希望光荣在保持“《无双》系列”大卖的同时，也不要忘了这个系列。

PS2◆DVD-ROM◆Koei◆SLG◆2004年12月22日◆1人◆对应硬盘◆274KB◆6800日元◆日版



2001年3月29日发售的《决战Ⅱ》，是著名制作人シブサワ·コウ从业20周年的纪念性作品，也是光荣有史以来耗资最大的一部作品，不过游戏的最终销量却不尽如人意。3年之后，光荣终于公布了其续作《决战Ⅲ》的消息。官方对《决战Ⅲ》的游戏类型定义为全新的“动作战略”，游戏发售前也受到了日本媒体的一致好评。单从游戏素质来说，《决战Ⅲ》无疑是一款优秀的作品。

十亿日元打造的大作

和当年的2代相比，3代的宣传无疑要低调很多，不过光荣花在上面的钱是有增无减。2代的开发费用号称达到了7亿日元，而3代的开发费用则高达10亿日元！用这么多钱打造出来的游戏，一反光荣游戏过去给人的朴实感觉，玩起来感觉就是不一样。

整个游戏的过场动画长达两个多小时，而且都是货真价实的CG动画，素质相当高。游戏采用全程语音，声优阵容豪华，虽然不及2代，不过也相当惊人了。即时演算的过场中武将的动作均采用动作捕捉技术，就连开评定会时各位武将的脸部表情也是如此。就连目前光荣最红的“《真·三国无双》系列”也享受不到这种待遇。

当然这10亿日元并非完全砸到了《决战Ⅲ》身上，其中还包含改良光荣3D游戏开发引擎的资金。回顾一下光荣的历史，“《决战》系列”始终都是光荣技术力的代表。开发1代所研发的“群制御引擎”，不但缔造了“《决战》系列”，也为实现《真·三国无双》创造了条件。在1代中，游戏可以表现出200人的战斗所表现出来的魄力；在2代中，由于引擎版本提升，表现的人数从200人增加到500人；而3代的人数与2代一样，也是500人，但从背景到人物都更为精细。从武将发动特技的特写画面到大军团之前的宏观作战画面，人物全部采用一套建模。《真·三国无双4》之所以能这么快推出，也得益于“群制御引擎”的进化。

何谓“动作战略”

每代《决战》都在试图加入一些有别于以往同类作品的要素，而3代就是“动作战略”。在2004年TGS展上初看本作的游戏画面时，着实被吓了一跳：军团的移动、攻击、防御全部由玩家来手动完成，而且也是用□键和△键来进攻——这分明便是《真·三国无双》嘛，只不过是把控制的人改成了军团。而在实际玩过之后，发现这种ACT式的操作方式玩起来很不错，比一些三流动作游戏还要好得多。不过一个军团的人全部都做出统一的动作也的确太诡异了一些。

《决战Ⅲ》的动作精髓在于使用兵种特技。只要按住△键不放，蓄满之后松开便可以发动兵种特技。兵种特技因兵种而异，演出效果华丽，威力也不小，打中敌人后极有爽快感，特别是刀兵和骑兵。不过发动兵种特技时，只要受到攻击就会立刻中断，而且损失很大。而用兵种特技去破坏敌人的兵种特技时攻击力更是不得了。一个简简单单的设定，令SLG也有类似于ACT的爽快感。

“动作”有了，“战略”也依然强调。由于玩家只能控制一支部队，所以其他部队是由电脑来控制的，玩家只能对其下达方针及指定目标。这一部分和2代比起来没有什么变化，不同之处在于3代引入了部队间的援护设定。援护设定其实在二代中就有，作用也相当大，不过很难使用。而在3代中可以为军团设定专门进行援护工作的部队，发动时只需按一个键就行了。用弓箭队和铁炮队当援护部队是最有效的，由此还派生出了主军团防御，攻击全交给援护部队的无赖战术，不过代价是耗时良久，而且援护时很吵。（笑）

谋杀时间的隐藏要素

前两代作品的一大缺憾就是隐藏要素不够丰富。虽然游戏主线够长，不过通关之后除了挑战高难度之外就没有什么可追求的东西了。为此3代特地加入了大量的隐藏要素。武器、防具、饰品、兵法书、名马、隐藏人物……光是把这些东西收集齐便已经很可怕了。不过认真玩过这个游戏的玩家都会不厌其烦地去收集，这主要是因为收集的过程很有乐趣，而且完成之后的奖励也相当丰厚。

根据过关评价来给予奖励，这种老掉牙的设定在《决战Ⅲ》中依然大放光彩。当玩家获得最高评价时，就能拿到相当不错的奖品。部分道具更是只能通过拿高评价来取得。这就迫使玩家花时间去研究游戏系统，然后根据每关的情况制订最佳战术。而这也是游戏最有乐趣的地方。如果你只想快快通关了事的话，就不能体会到这种乐趣。

主线方面，本作有违系列以往的传统，不能选择与信长相对的势力进行游戏。不过二周目时游戏的剧情会发生变化，这点相当吸引人。而三周目时更可收到信长的妹妹阿市，这简直就是逼人打三周目啊……不可不提的是游戏的换装系统。游戏中每一件服装都有不同的造型，女性角色的服装更是设计得相当抢眼。堕入“魔道”的玩家为了追求美观，往往无视能力升降情况，坚持只穿中看不中用的服装。比较失败的是游戏中的女性角色只有3种建模，就连女一号归蝶换了衣服后也“泯然众人矣”了。有人为此组建了由全女性武将组成的“后宫”军团，而且每人要穿完全不同的服装，在最高难度下屡屡碰壁……

令人遗憾的决战

截止到目前为止，《决战Ⅲ》在日本的销量还未突破当年2代的记录，这个数字与游戏的素质完全不相称，对于一心想把这个系列向世界推广的光荣来说无疑是一大打击。不过平心而论，《决战Ⅲ》确实存在着一些问题，这主要表现在两个方面。

一是场面不够宏大。本来“《决战》系列”就是以普通SLG做不出来的恢弘场面为卖点的，但在本作中就算是最终决战我方也只能派出8支部队。这也许是因为机能吧，不过看着我方阵营中那一大堆名将，实在是为他们叫屈啊。

二是电脑AI太差。玩家与电脑对战时精彩纷呈，但交给电脑控制的部队却傻得要死。原因在于游戏太强调玩家的手动控制，而委任电脑控制时简直笨得让人无法忍受，这使得玩家只能尽量避免同时多线作战。这一问题在高难度下尤为明显。

这两个问题使得《决战Ⅲ》始终还是不能成为一款名作，不过作为一款立意新颖的SLG，《决战Ⅲ》还是很值得一玩的。希望光荣在保持“《无双》系列”大卖的同时，也不要忘了这个系列。





©2004 KOEI Co.,Ltd.

黄金眼评分 28

超级机器人大战 原创世纪2

文 阿修罗

◆游戏时间：超过 60 个小时

前所未有的华丽动画 丰富有趣的隐藏要素 跌宕起伏的原创剧情
在《机战》登陆次世代掌机前，这是一个总结！人称"最高杰作"！

GBA ◆卡带（128M）◆ Banpresto ◆ S · RPG ◆ 2005 年 2 月 3 日◆ 1 人◆无对应周边◆自带记忆功能◆ 5800 日元◆日版

自从阿修罗负责杂志的《超级机器人大战》相关工作开始，在新的《机战》做完攻略后写黄金眼 REVIEW 就成了必须要做的一项任务了……（当然，实际上也没有写过几次。笑）

《机战》很特别！每年都要出个两三作，每作都有不少值得写的新东西，但是每一作又有太多重复的部分而不需要再反复强调了。所以阿修罗这里就单说《原创世纪2》怎么样怎么样！文章可能没以前那么"热血"，但是如果您对《机战》有那么一点感兴趣，请耐心看下去！

先天的成功必然性

自从 2001 年 3 月 21 日 GBA 作为新掌机登场以来，已经过去了整整 4 年的时间了。这 4 年里，GBA 上一共推出了 5 款《机战》。除去抢在《第 2 次 α》前发售、带有严重试验品性质的《原创世纪》外，每年我们都可以玩到一部 GBA 的《机战》。经过 4 年的时间，Banpresto 对于 GBA 的机能可以说完全吃透了。每一作 GBA《机战》在画面系统等方面都有不小的进步，但是在进步之外，玩家们又可以清楚地感觉到 Banpresto 的保留。

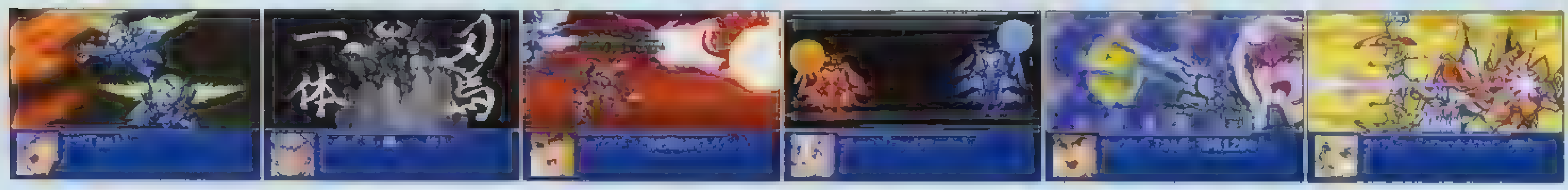
4 年的时间过去了，新的掌机平台出现了。有着独特双屏设计的 NDS 以及机能超越目前一切掌机的 PSP 对于 Banpresto 来说是个不小的挑战。对于不以技术力见长的 Banpresto，要想制作出充分发挥两大新主机机能的《机战》，肯定会花去至少一年的研究时间以及大量研究经费。所以，在开始新的挑战之前，利用已有的平台挑战一下极限、进行一下演习是很必要的！因此，我们可以看到，在《原创世纪2》中进化最大的莫过于游戏的战斗画面，至于其他系统部分大多只是在之前几作的基础上略作改革而已。所以，如果说《原创世纪》是为了测试新的系统而诞生的作品，那么《原创世纪2》完全可以说是对于旧掌机所做的一个总结以及为新掌机上的《机战》所做的一个铺垫！

既然《原创世纪2》具有上述的重要意义，Banpresto 自然要投入很大精力令其在整体品质上提升一个档次才行！况且，与传统《机战》相比，"《原创世纪》系列"缺少原作动画的支持，面向的对象面更加狭窄，更加要求高品质才行！所以，我们才能看到《原创世纪2》对于 4 年来 GBA 版《机战》早就形成的框架所做的突破，才能玩到这么一款出色的作品！这些都是当游戏进行企划和定位时，就已经注定会令其成为到目前为止掌机上最强《机战》的必然因素！

超进化的战斗画面

上一小节里面我们已经提到了，《原创世纪（以下简称OG）2》与 GBA 以及 WSC 等掌机版《机战》相比，其最大的特色就是在战斗画面上的大幅度进化。

4 年前，当家用机版《机战》的战斗画面从"《α》系列"开始已经逐步进入强调动感和流畅度的时候，刚开始在 GBA 上工作的 Banpresto 还是只能以 S F C 水准的战斗画面来满足 FANS 对于新作的渴求。当然，我们看到 Banpresto 是在一直努力着的！从《A》开始，到《R》、《OG》，再到《D》，最后到《OG2》，《机战》的战斗画面一直在进步着。实际上从《R》开始，FANS（尤其是对卡带容量特别在意的国内 FANS 来说）对于《机战》的容量提升



到 128M 的呼声就很高。虽然卡带容量提升可能意味着游戏价格的提升，但是这增加的 64M 会令游戏增加很多有意义的内容。尤其是对于更加强调画面效果的掌机版《机战》来说，大容量意味着可以存储更多战斗动画，这正是 FANS 想要看到的东西！在经历数次失望之后，FANS 终于等到了 128M 的《OG2》，而这一次的效果也的确令人满意！

以开发小组用心制作为前提，在大容量的保证下，《OG2》真正做到了画面动作两相宜的相对完美！比起《OG》，《OG2》的机体质感更强，和背景更加贴合。而最让人惊叹的就是所有机体的流畅动作！除去帧数略有不足、在节奏感上略有欠缺外，游戏中几乎完全再现了《IMPACT》和"《α》系列"中各大著名机体的动作，并在此基础上增加了一些早期机体的动作以及全新机体的大魄力必杀技！想必每个玩家在看到大曾伽与穴马的"龙卷斩舰刀"以及两个 LOLI 的"皇家碎心击"这两个合体技的时候，都会忍不住大声叫出来吧！除了没有语音这一点外，《OG2》在画面音乐等视听效果上几乎已经可以赶上家用机版的《机战》了！

重复游戏的吸引力

《机战》在流程中通常会有一些路线分支，以此来吸引读者反复游戏。不过对于那些不看剧情的玩家来说，这样的分支也许并没有太大意义。而 GBA 版更因为缺少图鉴模式而令那些喜欢追求完成度的玩家失去了追求完美的动力。这一次，开发小组为了能够吸引住玩家，让他们通过反复游戏来进一步领会游戏的精神，设置了不少有趣的要素。

首先，游戏的隐藏要素很丰富，比家用机版的《MX》都要多！有的隐藏要素非常难发现，在没有情报提示的情况下很难在一周目的情况下全部获得。虽然这次依然没有图鉴，但是光是探寻隐藏要素就足够吸引不少玩家了。在通关之后，游戏还增加了隐藏的音乐鉴赏模式，又为喜欢挑战的玩家准备了高难度模式。如果玩家可以坚持到将高难度模式通关，还可以得到超爽的特别模式作为奖励！

这些要素的引入本身就令游戏增加了不少魅力，即使没有游戏的画面撑腰，它们也足以让本作成为 GBA 上最耐玩的一款《机战》了！这或许也是新掌机初期《机战》的一个发展方向吧……

热血的原创新剧情

《超级机器人大战》来源于日本独特的机器人动画文化，而《原创世纪》则脱胎于《超级机器人大战》。虽然《原创世纪》没有了原作动画的限制，但是同时也失去了它们的支持。"原创"是一把双刃剑，它使得开发小组必须以高标准来要求自己。《OG》的主线是《第 2 次》和《α》的原创部分，当中加入了部分《IMPACT》的内容，它最大的成功之处在于各系列的原作人物都被巧妙地安排在了一起。《OG2》继承了《OG》的这个优点，将《第 3 次》、《A》和《IMPACT》核心部分融合了起来，用全新的统一世界观重新诠释了以往各系列有着细微差别的种种设定。在角色方面，Banpresto 不仅令老玩家期盼已久的监查官四天王复活，更塑造了樱花凤沙和沃丹·尤米尔这样的全新人气角色。这些要素使得新老玩家都能够投入到游戏塑造的机器人科幻氛围中去，而游戏中留下的种种伏笔又令玩家对《OG3》以及今年的 OVA 和《第 3 次 α》期待不已。这样的效果正是 Banpresto 所预期的！

OK！似乎该说的都说得差不多了，诸位可以休息一下了。OVA 和《第 3 次 α》年内就会与大家见面，在等待它们登场的这段时间内，大家何不再拿出 GBA，继续体验一下机器人大战那独特的热血感觉呢？

©BANPRESTO 2005

文 虎源太　编 猫太　鸣谢 JEACN、SADAKO、全体小编



可爱新定义

——探索游戏角色的另一种魅力

游戏发展到现今的阶段，游戏角色的重要性越来越高，甚至有不少玩家会根据自己喜爱的角色去购买一款游戏。我们在上网或者看杂志的新作介绍时，对于一款新作的推出，相信其中一个关注的部分就是登场角色的样貌，毕竟，如果要玩家在连续几十小时中控制着一堆马赛克冒险的话，我想就算是多么感人的剧情或者极为完美的游戏系统也推动不了持续下去的动力。而在这些能够吸引玩家把钱包双手拱让的游戏角色当中，也分成了各种各样的类型，他们分别有坚着黄头发的冷酷帅哥（克劳德：无聊……）；也有穿着性感的美少女（霞：我不会再逃避了！我承认我就是！）；还有最近“日渐流行”的胡子大叔（张飞：俺是燕人张飞！不是大叔！）等。不过在这些包罗万象的角色形象，其中有一种是长久以来都受到大多数玩家们支持的类型，那就是这次我们要为大家探讨的“可爱”！

一见钟情型

说起一见钟情，便要追溯到“魅力”这个深奥的词汇。无论是在青春期男性遇见理想中的女性，或者是在饥饿时遇见香气扑鼻的食物，又或者是在追求知识时遇到一位极有学问的达人时，“魅力”这个词便会从无形间直接体现出来。一见钟情这个词的由来，主要还是来自于角色和物体对玩家的魅力。这些角色不需要任何的语言和动作，只要当玩家在看到第一眼后便会立刻喜欢上他们，而能够使我们一见钟情的可爱角色，通常都会符合以下几个特征：

陆行鸟

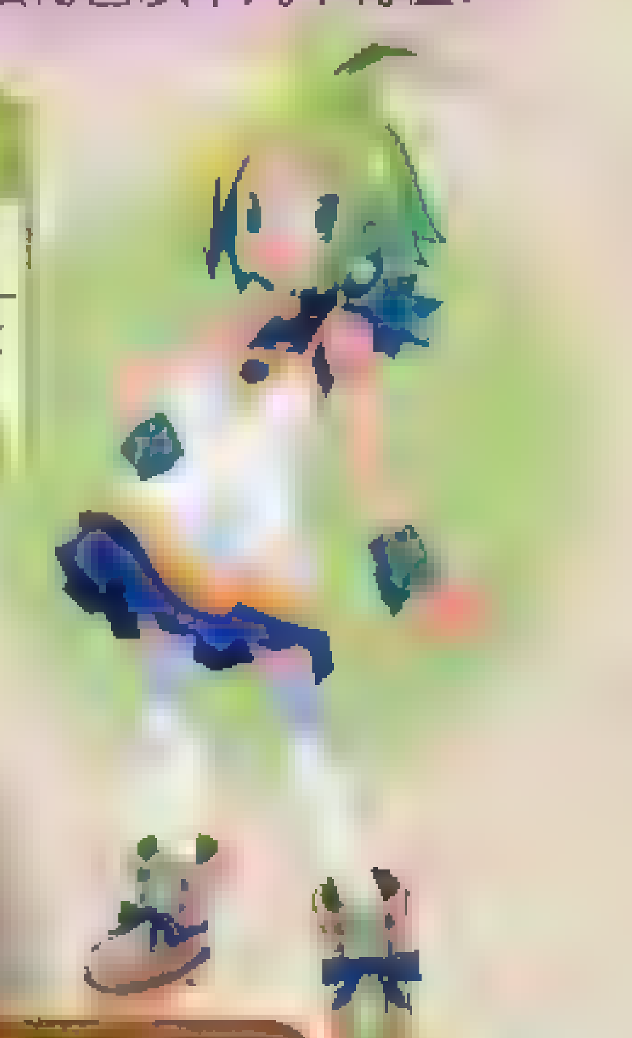
特征：外型胖乎乎

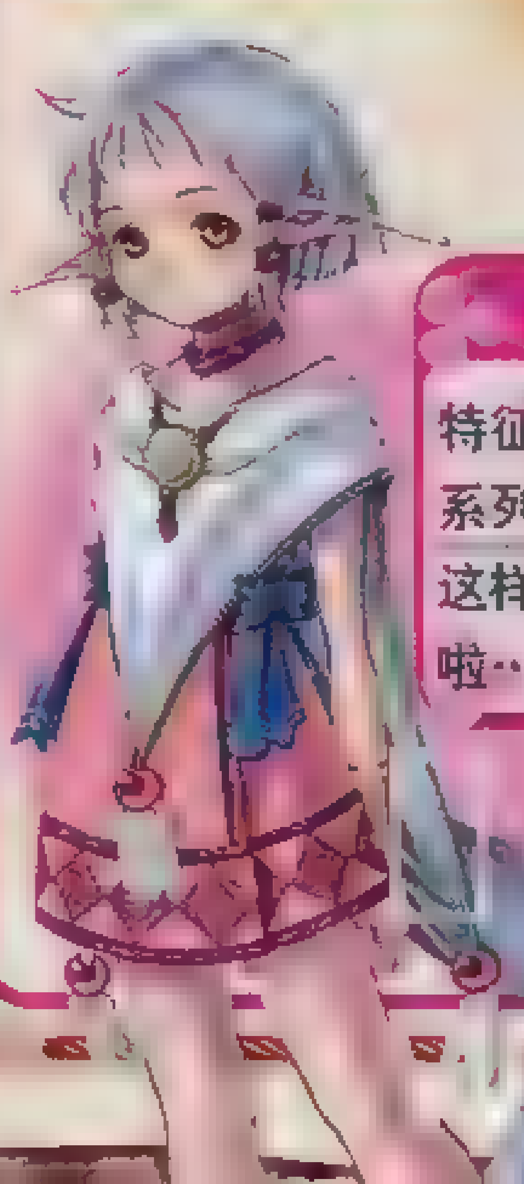
想要可爱可是要付出劳动力哦！



特征：大眼睛美少女

我的眼睛是不是比赵×还大？





伊雪

特征：兽族（包括猫耳系列）

这样说人家都不好意思啦……



波波

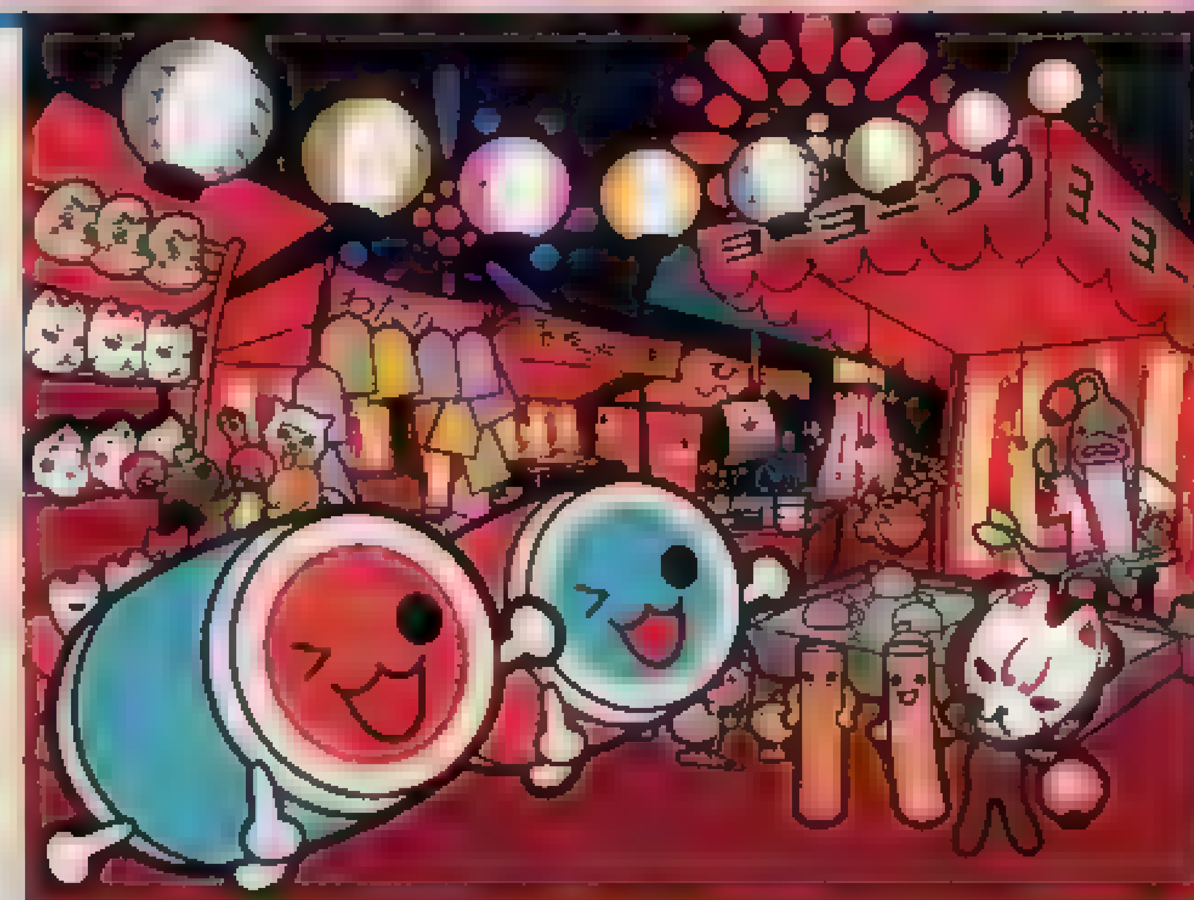
特征：看见就有捏他脸的冲动

……能像我这样浮在空中哦！



神情表述型

未必每款游戏都会请来一流的画师设计角色，在这种情况下，游戏角色能吸引玩家并让他们觉得可爱的方法就角色们的神情和语言。无疑，语言的艺术早已能把场景中的各种景色、状态和角色都描绘得让读者有置身于内的感觉，利用口语中的一些充满童真和无感情式的语句能让一个角色变得更可爱。比如像“哦”、“呀”、“哇”这样的结尾词一定是必不可少的，这里要特别给一些国内的动画字幕组以及漫画翻译们友情的提示，根据不同角色的性格一定要配合不一样的语气，不然就不能发挥出他们本身的个性。另外角色要经常做一些儿童般的动作，比如用食指擦一擦鼻子、做错事情时伸出舌头表示自己的大意、或者直接低下头不敢正视其他人，这都属于基本的可爱动作。最近有一个容易被人认为是可爱的动作趋势，那就是年轻人都喜爱学习动画角色那些夸张的表情，其实这也是充满童真和可爱的另一种表现哦！

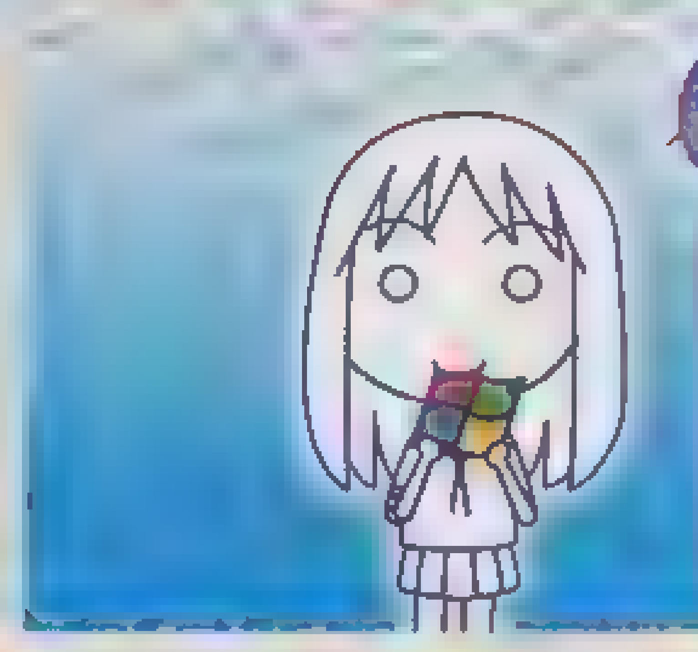




半熟英雄主人公
特征：呆头呆脑的笨蛋
饭……烧好了么？



拉哈尔
特征：傻瓜式的野心
哇哈哈！这个世界都是本大爷的！



大阪
特征：强制性的大阪音
其实俺不素说大阪话的啦！（哭）



多罗
特征：动作夸张
今天天气真好，要外出可爱一下！



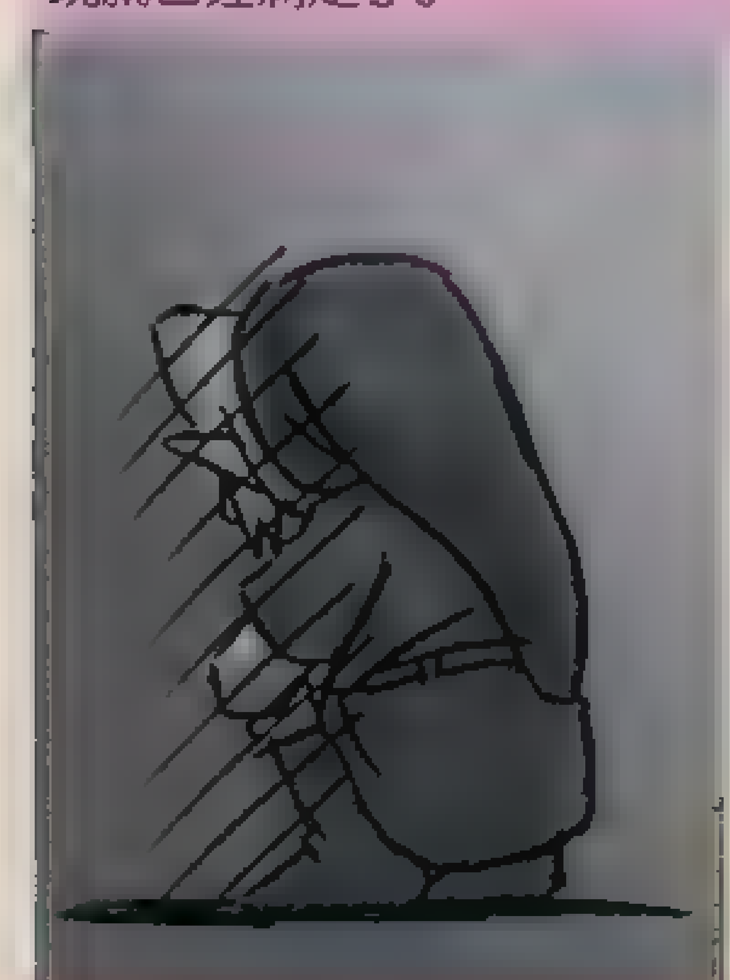
实况君
特征：简单的线条和夸张动作的绝配
用爆笑打入甲子园吧！



哈姆太郎
特征：水汪汪眼睛
谁说我们只喜欢磕瓜子的？

为什么没我的份……

一般的玩家在游戏中遇上这样的角色通常都会有一种无法控制的冲动，比如从加入队伍开始就一直使用至最后，不管她（他或它）的能力是弱得只能把草拔起还是强得可以加上一个“集中”使冲进几十人众的敌阵形中。对于一些只会机械式回答你的NPC角色，可能玩家会在每隔一段时间后探望她们，尽管她们每次说的都是“从村外往西北方向走就可以到达神圣之地啦！加油哦！”之类的客套话，只要玩家能听到这些角色的语音或者能够多看一次原画图的出现就已经满足了。



可爱的另类表现——Cosplay

不管是动漫还是游戏，几乎在每部不属于血腥和暴力范围内的作品都会出现至少一名的可爱角色。这些可爱角色可能是伟大的主人公，也可能是在屏幕中出现一秒不到的跑龙套，不过只要是能给人留下深刻印象的角色，必然都会有玩家成为他们的Fan。其中有一种Fan比较特别，他们除了会从对作品的疯狂迷恋和购买所有周边产品来表达自己对角色“痴迷”外，更会用身体来向所有人证明自己的爱好（不要胡思乱想哦），这就是每次游戏展和动漫展中都少不了的环节Cosplay。虽然Cosplay和购买游戏周边一样都需要花费金钱，但Cosplay更需要无尽的勇气和专业精神。Cosplayer不会理会在现场有多少嘲笑和讽刺，他们只管把自己所扮演角色最可爱和最真实的一面表现出来，这就是Cosplayer的可爱一面。



▲你还想出场？

国内专业Cosplayer：Sadako



▲Sadoko对Cos可是十分执著的哦！

可爱的定义嘛……以我的怪癖，最可爱东西一定会是：声音异常可爱（例如为比卡丘配音的大谷育江小姐的声音）、有着柔顺的白发、赤红的瞳孔、有着迷人地犹如小动物一般的圆圆的小肚子，最重要的是猫耳朵……如果是女孩子的话，不怎么说话，比较自闭、比较害羞、经常穿着小短裙（护士服和黑色花边小裙裙或只穿一件宽松的白色薄薄衬衫也很不错）、双手抱住膝盖而坐、什么东西都不懂的样子，这样会有让忍不住我想什么都交给她的冲动！在Cosplay的领域中，一般比较可爱的角色都十分受女孩子欢迎而Cos，尽管这个角色是男生，例如《网球王子》的众可爱球员们、《Pop'n Music》的任何角色、还有我最爱最爱的《KOF》的人物。

以下部分纯属个人构想：

当亲爱的回来的时候，只穿着一件围裙说：“亲爱的！你回来啦！要先吃饭还是先洗澡呢？”的女孩子最让人按捺不住了！（糟糕，这人已经到了妄想的极限了……怎么趣味像色色的大叔！）

Q版形象≠可爱

有一个误区，不太注意的人肯定会堕入，那就是不能盲目认为一些游戏角色的形象被二头身化后，或者某些原本就采用了二头身比例作为游戏的角色是可爱的表现。要把一个角色塑造成“可爱”并非这么简单就能实现的事情，除了刚才提到的角色形象和语言外，角色线条的简单化也是十分重要的地方。可爱的Q版形象能给人一种轻松的气氛，而设计失败的Q版形象则只能给人一种“猥琐”的感觉。至今为止的游戏作品中，也有不少在设计上有点失败的角色，其中也不免有一些超大作。



浪漫沙加一千人等

特征：头身比例严重有问题

这次究竟是谁负责3D角色设计的。



乔伊

特征：逊弊的胡子大叔

我可是电影男主角哦！你这样说我？

马里奥

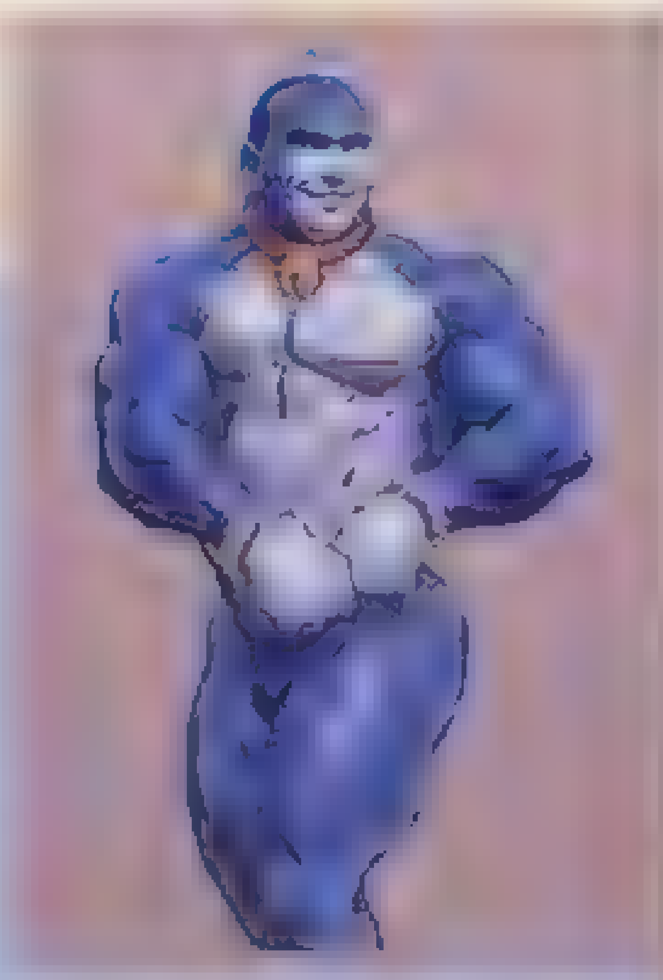
特征：你都不小了吧……

老任把我拽出来也没办法啊！



兽人和可爱

在日本，兽人被简称为SOUL，不、不对！是兽（ケモノ）。所谓兽人，其实简单地解释就是动物与人类结合的一个另类种族。兽人最基本的特征就是拥有一条尾巴，在通常情况下，大家只要根据这条尾巴的属性（所属动物）便可以判断这名角色是从什么动物演变过来的兽人。另外，兽人的耳朵一般也会遵循种族的特性，换句话说，就是兽人的耳朵和人类是不一样的，而身体上的毛发有着可以取舍的余地。虽然说兽人也拥有类似人类的年龄，但如果要表现出“可爱”这个定义的话，那么一般只有年龄比较幼小的角色才能表现出来。如果是女孩子的话，这种兽人角色的魅力也是很难抵挡的，因为他们看起来更像是一个等身大的娃娃，看到第一眼后便有抱进怀里的冲动。



▲这就是为什么兽人一般不用在成年男子身上的原因……

克罗诺亚

特征：勇者？兽人？

哇他西哇卡娃义跌斯嘎？（风语）



罗杰

特征：可爱的大男孩

有可爱的姐姐在这附近吗？



从帅酷到可爱——同人作品的魅力

无论是多帅多酷的角色，又或是杀人无数的敌方BOSS；只要经过同人画家们的处理，就会成为他们心目中可爱的角色。其实能将这些角色转变成可爱风格除了是因为画师们对角色的极度热爱外，还跟画师的风格有相当大的关系。通常来说，只要把一个角色二头身化，然后把角色的线条精简就可以得到可爱的效果。但气氛的渲染往往也能对整体的风格造成很大的变化，这些都是画同人角色时需要注意的细节。这些被修改后的角色，可能会让从来不喜欢该角色的玩家另眼相看，甚至有些玩家会开始喜欢上同人版的可爱角色们。不管怎样，同人作品依然是维系着角色魅力的重要因素。



◀▲原版的GOUKI给人感觉有点凶恶，变成Q版后却是可爱的小球迷！同人画的原理也在于此。

漫画学校学生：Jeacn

关于“可爱”我认为是从两个方面来定义，一方面是外貌，另一方面是行为。从外貌来讲很容易理解，可爱会首先和面部特征或体形挂上关系。大家一般会习惯性地把“可爱”和“幼”联系到一起，确实从审美观上来说，“幼”的一些特征，譬如大眼睛，圆脸，小鼻头的形象很容易让人想起“可爱”这个形容词。我的理解是从外观来说不是显得很尖锐刺眼。圆的形象会让人觉得很舒服。再有“可爱”人物的五官基本集中在头部二分之一的位置下，这是年幼的形象的基本特征，所以很容易让人联想到一起。区分漫画中人物的年龄也不外乎这几个方面，拉长脸部缩小眼睛便会显得成熟而不再可爱。从行为来说，“可爱”这个形容词就有些不那么容易明确定义。从很大程度上来说受下结论者的本身心理活动制约。譬如迷迷糊糊的性格，或去做一些平常人不会做的表情或姿势等，从很大程度上受到另一方的审美观念制约。如符合自己的审美观且认同，那么这就是行为上的“可爱”。其实这也是整个可爱的定义。



▲Jeacn的作品。

萝莉的魅力?

萝莉是现代的网络基本用语,意思为“小女孩”(这个词出自一部外国电影《洛丽塔》,里面的主人公叫洛丽塔,是个小女孩)。萝莉的定义年龄在每个人的心目中都不一样,有人认为只要年龄比自己小的女孩子都算萝莉,有人则认为6岁~16岁左右的女孩才算萝莉,但更多人坚信于后者。萝莉为什么在我国和日本都能受到大众玩家的欢迎呢?这点还是与我们这次的主题“可爱”有比较大的关联。小女孩是一个纯洁的间接象征,而这些天真无邪的角色通常能引起玩家们很想把她们当成是自己的妹妹看待一样,在脑海的深处直接涌出一股友善的感情。打个比方吧!如果你有一个弟弟和一个妹妹,两者同时犯下让你愤怒的大错,那么相信你肯定会迁就着妹妹而重点责备弟弟,这个其实是很自然的选择。萝莉的基准一般是拥有一把长头发、衣着最好是越学生化越好(最近也有对女佣服和童装特别重视的玩家)、最好拥有比较大的眼睛,具备了这几点后,那么这个萝莉角色肯定能受到一部分玩家的欢迎。另外,一般比较受欢迎的萝莉都会有一个亲哥哥或者表哥,这样会增加该角色的魅力。



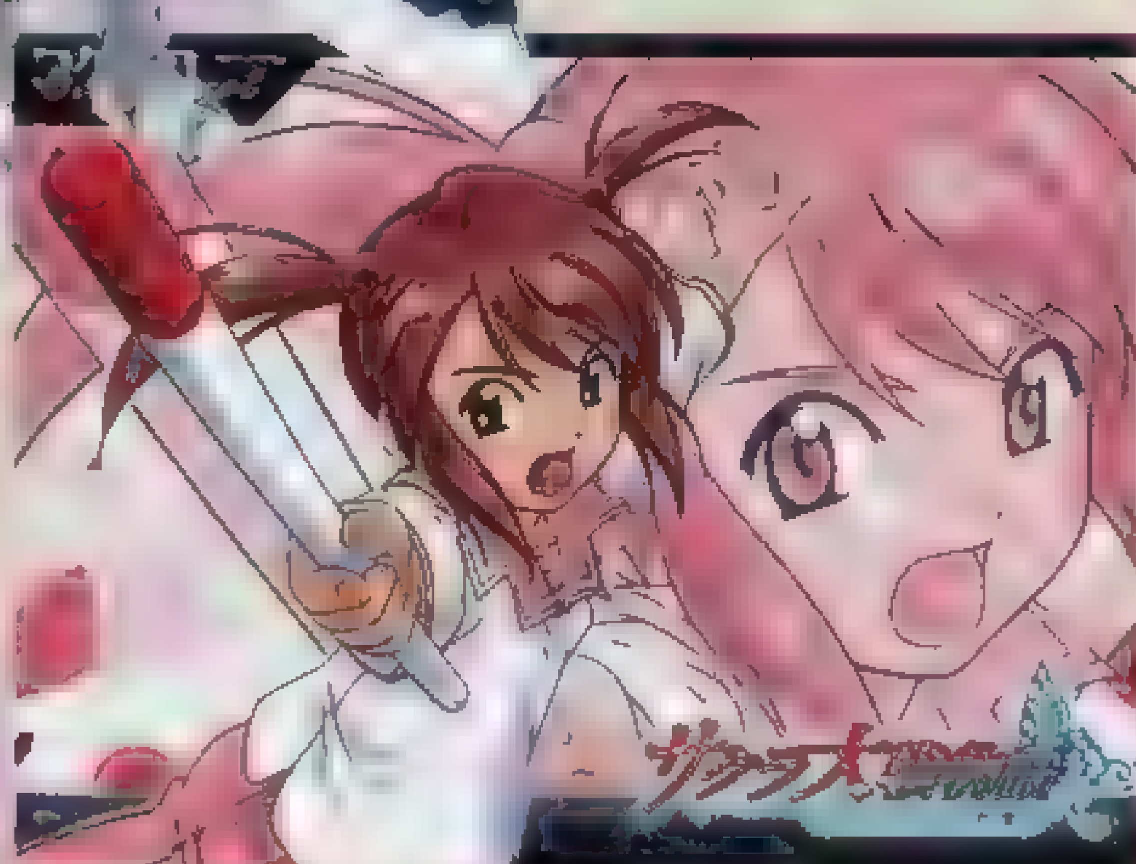
小乔
特征:有中国古代特色的萝莉
周瑜大人还没有回来么?



普蕾赛亚
特征:年龄和外表不相符的萝莉
秘密就在于我做了二十多年的苦力



小薇薇
特征:机械萝莉+女佣服
我是帮主人除蟑螂的……



特征:马戏团的活力派角色
让我们一起尽情地玩吧!

其实你也可以很可爱

对于新时代的可爱定义,这次我们就先分析到这里。其实写下这次的可爱特企并非为了可爱而可爱,也并非了为了搞笑而可爱,只是猫猫打算在这里稍稍综合一下,让大家对“可爱”的看法有更深一层的了解。前面说过,每个人对可爱的定义都会有所不同,但毕竟也会有共鸣之处。读过这篇文章后,女孩子只要领悟到其中的奥秘,定能重新塑造自己变得更受欢迎(众人:真的假的?);男孩子嘛……其实被说可爱也不太好,会被很多人捏脸扯鼻的呀……(小邪:小咪你死定了。)不要带着假面具做人,要把自己最真诚纯朴的一面表露出来,这才是大家需要一直学习的科目。只要能做到这点,其实你也可以很可爱!嘻嘻!





▶应SOUL的要求 这次就放一张久多良木健先生的照片吧……

看看其他小编的说法



邪魔天使

疯狂型 对于我而言,能让我产生破坏欲望的东西都属于可爱的范畴。它要有让我第一眼看去就会发出“卡哇伊”的尖叫的潜质,比如毛茸茸的陆行鸟和胖嘟嘟的史莱姆;他不需要有什么可爱的相貌,只要其一言一行能引起我的会心一笑,比如夏侯渊(《真·三国无双4》限定);它要有让我忍不住想去捏一下的吸引力,比如野原新之助;当然,那种让我情不自禁产生保护欲望的生物也是很可爱的,比如有一双水汪汪大眼睛的哈姆太郎。(^ ^)至于那些Q版造型的东西,不管是生物还是非生物,不管是人类还是非人类,我在他们面前都是毫无抵抗力的。



纱迦

相对论型 什么才是可爱?查查了字典,发现这个词有两个意思,一个是令人敬爱,另一个是讨人喜欢。我们现在要讨论的当然是后者了。总结起来,我认为“可爱”最最重要的一点就是一定要小!这里所说的小,是广义的小,包括年龄、体积和动作神态。小猫小狗要比大猫大狗可爱,70000型PS2比起老式PS2来自然更能吸引眼球。不过并不是小的就一定可爱,比如细菌。如果非要我给出一个定义的话,我只能很不负责地说一句,可爱的东西就是可爱!比如说日语中的可爱是“かわいい”,你难道不觉得这个词就算按读音写成“卡哇伊”也很可爱吗?



阿迪

感性型 其实可爱本无定义,因为世间上的每一朵花都会有人去欣赏。美好的事物需要我们去赞美,在无数的形容词中为什么惟独“可爱”放之四海而皆准呢?因为当我们说出“可爱”二字时,心里所发出的是纯净由衷的感情。在没有任何外界环境和心理因素的影响下,人们总是会表现出内心最纯朴的一面。可爱可以是一种外在的美、可爱也可以是一种内在的美,任何事物间只要产生了美的契合,就能唤醒感情的释放。任何人、任何事物都有其可爱的一面,多去发现多去注意,它们会使人变得纯净。

可爱,是一个双向的交流,是一种共鸣的情感。



SOUL

爱国型 可爱?这个词在汉语里的意思一直都在不断地变化,记得我老爸那一代,居然用“可爱”这个词来形容一位政府领导,因为可爱有“令人敬爱的”这一含义,我汗……现在可爱的意思比较广,一般指的当然就是“令人喜爱的,讨人喜欢的”这样的意思了,而且既可以用来形容人,也可以用来形容动物,一般说来,可爱的人或动物都有一双硕大无比的眼睛,而且身体一般都比较小。(什么跟什么啊?)关于猫猫的这次“可爱特企”……强烈要求加入久多良木健、山内溥等“可爱”的人物!(*^◎^*)

你能感觉到小宇宙在燃烧吗？

聖闘士星矢 聖域十二宮編

SAINT SEIYA Chapter Sanctuary

圣斗士星矢，这是一个意义非凡的名字，它不仅仅只是一本漫画、一部动画片的名字，它是整整一代人的青春印记，它是整整一代人儿时的快乐记忆。可能新世纪所流行的已不是上世纪的经典，但《Gundam Seed Destiny》也好，《火影忍者》也罢，它们都只是一个代名词，我相信，我们每个人都有自己的《圣斗士星矢》，名字只是一个代号，蕴涵在每一个名字中的故事才是最值得你去珍惜的宝物。

PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai/Dimps	FTG
	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	2005年4月7日	日版

圣斗士之基础

作为一名女神的圣斗士，自然要从严酷的修行中打好基础。但是如果没有良师的指点，往往会事倍功半。今天，我们请来全圣域最好的老师，白羊座黄金圣斗士，宇宙认证一级讲师穆先生来为在座的每一位圣斗士授业。接下来让我们一起来看看成为一名女神的圣斗士的必须基础。

基础键位表

键位	简称	作用
[illegible]	[illegible]	弱攻击（[illegible]）
[illegible]	[illegible]	强攻击（[illegible]）
[illegible]	[illegible]	必杀技（[illegible]）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	防御
[illegible]	[illegible]	[illegible]

组合键位表

键位	名称	作用
[illegible]	小宇宙爆发	[illegible]小宇宙[illegible]对手[illegible]
[illegible]	必杀技	[illegible]必杀技
[illegible]	投技?	[illegible]
[illegible]	冲刺?	[illegible]

穆先生的讲义第一回之超杀

●各圣斗士的超必杀种类和等级不一，一般来说三级的威力最大。



●蓄超杀稍时仍然可以自由活动，包括冲刺和普通攻击，所以建议将○的作用调整到更适宜的键位。

●被对手的超必杀命中后，可以在特写镜头的画面上出现○时按下相应键位，有将近秒的提前量。接下来就进入能量僵持环节，狂搓左摇杆和连点△○□×任意键即可，其实可以将手放于左右摇杆上一起搓，关键是受力点比较好。

穆先生的讲义第二回之小宇宙

●小宇宙共分为三个等级，第1级根本无法发挥圣斗士的力量，第2级时能够提升攻防能力，发动圣斗士真正的力量，第3级所提升的攻防能力更多，还可以使用超必杀。

●当持续打击对手且不受伤害的情况下，就能使画面上方自身体力槽旁的小宇宙图标保持一段时间，最后爆发第七感小宇宙。

●第七感小宇宙的压倒性优势相当明显，除了大幅度提升攻防能力外，气槽更是立即达到100%状态，使用普通的必杀几乎无需消耗气槽，对于必杀连续技所起到的效果明显。

连续技巧进阶

与一般的格斗游戏一样，连续技具备强大的杀伤力。而我们圣斗士的连续技还拥有华丽无比的演出效果，发动一气呵成的攻击将对手击倒，起码要给予其重创，是本作的特色之一。一般来说，连续技分为轻、重、必杀共三种，接下来将一一对其作出性能分析。

轻连续技

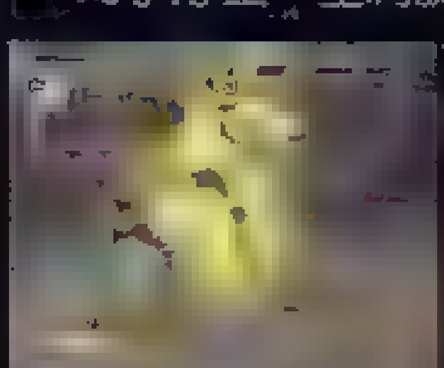
以L为主的连续技拥有出招动作快、硬直时间小的绝对优势，但是杀伤力比起其他连续技是最低的。擅长跑打战术的圣斗士，建议以这种安全第一的轻连续技为主打招式。轻连续技最多可打5下，因人而异，但金牛座的亚尔迪只可以打3下，果然和牛一样势大力沉……

重连续技

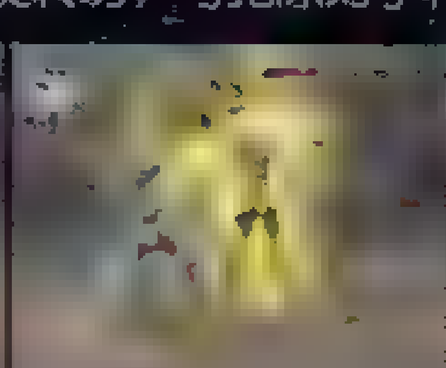
以H为主的连续技虽然出招动作慢、每招间连接时间长、硬直时间大，但是重连续技拥有一个其他连续技无法比拟的优势——破防。一般来说，重连续技的第二招或第三招带破防效果，因人而异。组合连续技的头两招为L轻攻击，接下来就是H重攻击，破防效果相当不俗。

必杀连续技

在轻连续技或重连续技后以必杀技结束，需要一定的提前量，通常在最后一招时输入必杀技的指令。个别圣斗士的必杀连续技威力巨大，比如穆先生的轻连续技将对手浮空→星屑旋转功，可扣除对手将近50%的体力，华丽程度更是满分啊。



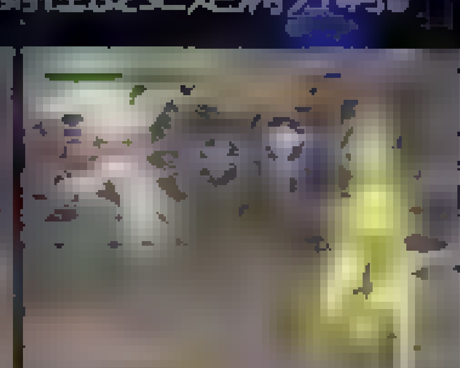
▲抓住空当，连点□。



▲在第五招之时，连点○。



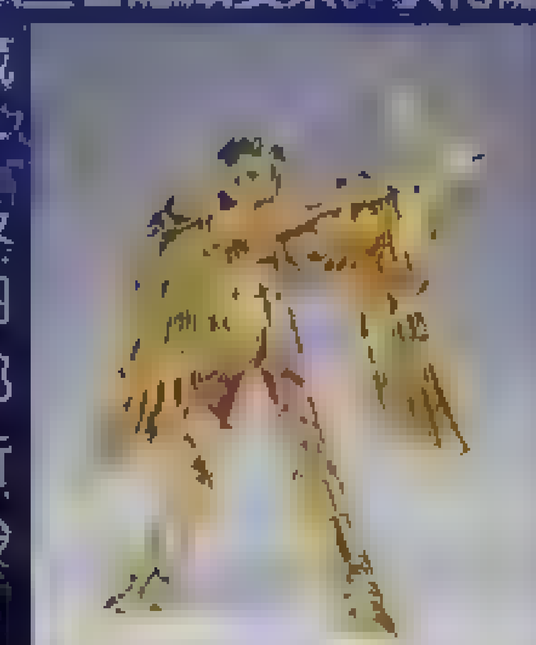
▲星矢被打至浮空。



▲星屑旋转功！给我散啊！

大感动！隐藏要素收集

在“星矢的假期”（星矢の休日）中可以查看隐藏要素，获得隐藏要素的要决是遵循原著和获得高评价。隐藏要素主要包括コレクション、ストーリー、サウンド，其中的角色图鉴、玩具手办图鉴以及卡片图鉴，包含丰富的设定资料和模型手办图片。想当年收集卡片时几乎把抽卡机的开关都磨掉漆了。在动画欣赏中你可以欣赏本作中所有过场动画。最后，你还可以通过音效欣赏聆听耳熟能详的音乐和配音。



隐藏人物表

人物	条件
魔铃	二周目选择金牛宫新分支，魔铃对迪斯马斯克胜利后出现
米斯狄	二周目选择狮子宫新分支，星矢对一辉胜利后出现
童虎	二周目选择天平宫新分支，紫龙对童虎胜利后出现
射手座圣衣星矢	二周目选择射手宫新分支，射手圣衣星矢对影之星矢胜利后出现
莎尔拉	二周目时重新选择狮子宫第一分支，[illegible]
钢铁圣斗士翔	任意难度下“黄金十二宫”模式不按关爆机
钢铁圣斗士大地	通过“幻胧魔皇拳”模式
钢铁圣斗士潮	在“千日战争”对战模式中获得10连胜，退回到选人画面后获得
黄金圣斗士	一周目每通过一宫就能获得相应的黄金圣斗士，不过天平宫童虎除外
青铜圣斗士便服版	根据“星矢的假期”模式的收集率来获得，10%为星矢、30%为紫龙、50%为冰河、70%为瞬、90%为一辉。在对战模式的选人画面中按下Start选择相应的圣斗士就能够使用该人物的便服版
全角色冥衣版	在对战模式选人画面中按下/选择相应的圣斗士就能够使用该人物的冥衣版

最接近神的男人语录 “沙罗双树の花が散ったか……／沙罗双树的花朵随风飘散……”——这是沙加在领悟自己将死于禁断之技アテナエクスクラメーション（Athena Exclamation）时的台词。沙加那时的心态有谁能够解释得清楚呢？至少我们的办公室恐怕没人有。

©车田正美／集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2005

3DM-SMV www.plumbook.cn

圣域指南书

圣域可是很大的噢，一不小心就会迷路。这次就请穆先生顺便充当一回大家的导游吧！什么？穆！你说你不愿意？维护世界的正义与平、维护世间的爱与美丽的UCG十八铜人，大家华丽地战啊！

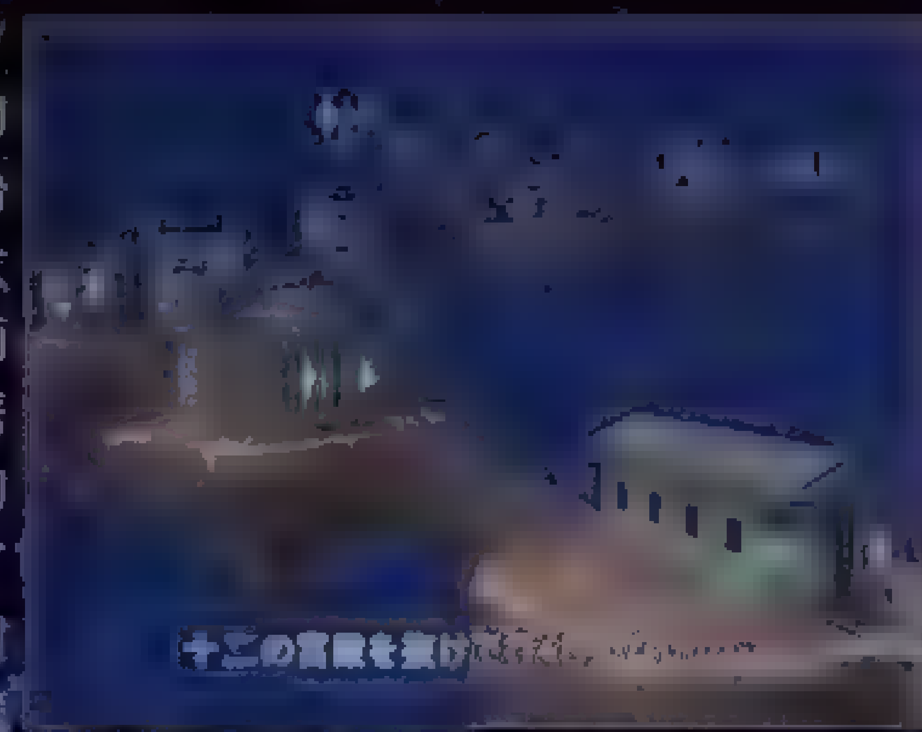
幻就魔宫篇

这是通关一次后出现的模式，玩家扮演教皇一方分配守宫的黄金圣斗士，以此抵抗青铜圣斗士们闯宫。乍一听这是一份很有前途的职业，当久了一板一眼的正派人士，偶尔试试演大反派还是挺新鲜的。但事实往往是残酷的，青铜圣斗士是强大的，黄金圣斗士是不堪一击的……被超必杀当场轰毙，360度头着地失败是家常便饭。该模式有等级培养要素，最高为50级，初期各位青铜圣斗士的等级肯定高得吓人，在10级之前想守宫成功需要相当的运气，但当等级达到40级，甚至30级左右时各黄金圣斗士终于可以吐气扬眉，一个穆先生就能够KO全部青铜圣斗士。那是不是说除了花时间升级外，该模式就毫无特色可言了呢？答案是肯定的，但UCG诸位小编为了维护自己星座的黄金圣斗士的尊严义无反顾地向魔头青铜圣斗士们发起了挑战。结果自然是惨无人道的壮烈牺牲……（欲知详情请见levelup论坛上D·S的帖子）想知道哪些小编的星座和自己是一样的吗？D·S和阿迪作了一个全编辑部的星座小调查，下面就请让UCG众小编与大家一起分享对于《圣斗士星矢》和自己的星座的感受吧。



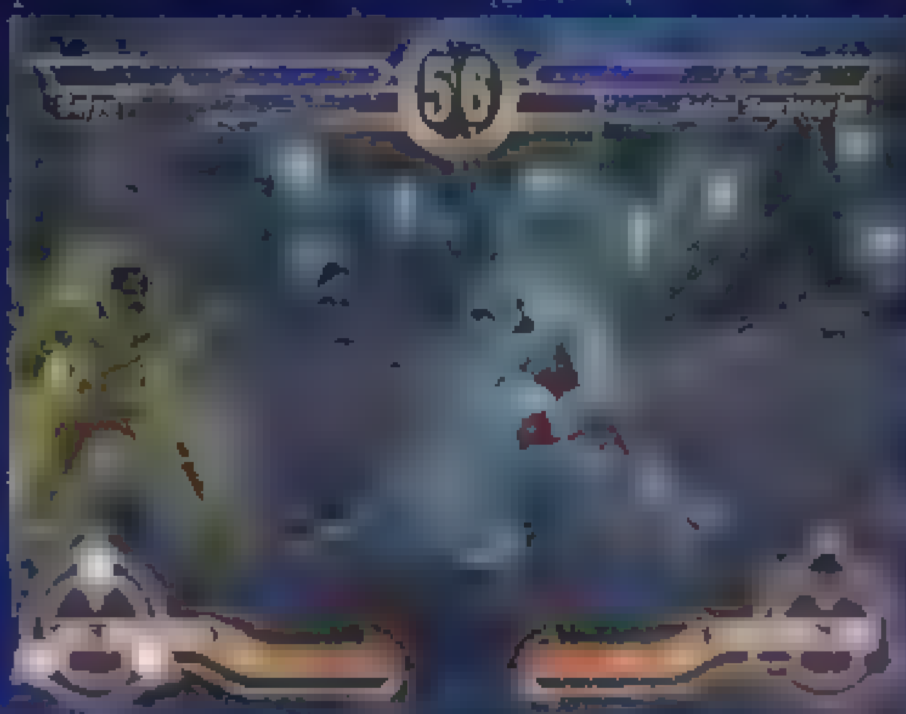
黄金十二宫

正常流程，包含原著漫画和当时的TV版动画的“黄金十二宫”内容。用3D人物建模重新制作了一遍的片头在每一宫开始前都会播放一遍，形式类似于《樱大战》，意即每一宫的战斗就像是一集动画片一样。通过每一宫后，为星矢配音的著名声优古谷彻都会喊出大家最熟悉的那句台词：“你感觉到小宇宙在燃烧了吗！”。一周目时的金牛宫、狮子宫、射手宫、天平宫都会有“？？？？”的隐藏分支，需要二周目时才能选择。整个“黄金十二宫”模式就像一部经典怀旧的动画片一样，打完这个模式后，你一定能够找回昔日童年的热血记忆。



千日战争

对战模式，包括1P对2P、1P或2P对COM、COM对COM。本作的3D对战的判定总体来说还是将就能玩的，熟悉之后就能打出数十下的高连击数和杀伤力，让人非常有成就感。在对战时按Start就能够进入所选角色的出招表（コマンドリストを见る）查看。值得注意的是，不同的圣斗士所拥有的超必杀种类不一，比如青铜圣斗士们均拥有3种超必杀，要使用最强的超必杀就必须将必杀槽蓄满三条，此时必杀槽旁小宇宙纹章上的灯就会依次点燃，三盏灯亮，就请松手将对方轰杀吧。但比如巨蟹座的黄金圣斗士迪斯马斯克就只有一种超杀，这样例子还包括金牛座的亚尔迪等等。



UCG黄金十二宫

白羊座

阿修罗：穆表面上十分中庸，不过到了冥王篇一出手就搞定了3个黄金圣斗士（虽然是最水的那几个……），可见其实力之强劲。他的老师史昂竟然和阿修罗同一天生日……（爆）后代的贵鬼还会超能力，前途不可限量啊！不过这师徒孙三代都有一个毛病，眉毛太难看……

金牛座

阿迪：憨厚老实就是金牛座最大的特点，新世纪好男人的代表啊！（话音刚落就被UCG其他铜人轰杀至渣……）金牛座亚尔迪在冥王篇中的表现实在太有男人味了，真是死也不让那几个冥斗士走狗通过啊！不过有时候显得不会变通也是金牛座“牛脾气”的缺点。

双子座

卡伦：拥有双重性格的撒加一向便是漫画中最有人气的角色之一，不过似乎许多人倒是更对他的入浴场景情有独钟……顺便说一句，撒加与加隆这两兄[illegible]

巨蟹座

紫枫：据说巨蟹座的男性对于家庭的向往及守护的心性异常强烈，甚至超过了对爱情的感觉。可这样一个感性的星座到了车田大神的笔下，居然会变成一个奸诈小人，且有极度变态之恶趣味（收集脸皮）的迪斯马斯克呢……这个问题曾经让偶郁闷了整个中学时代呢。

狮子座

D·S 猫太 星夜：车田正美构思此作品的创意原本来自于一则名为“狮子座流星雨”的新闻，故此曾经身为主角候补的艾欧里亚其魅力自然不可小觑，他举手投足之间始终透露着狮子座特有的霸气与威严，如果车田老师把他与魔铃间的“绯闻”再刻画得更细腻些，相信其人气还会更高吧。

处女座

纱迦：第一次看《圣斗士星矢》是初中，当时卫视中文台每晚11点半放，可怜我这个正在发育中的少年就不得不天天熬夜去看，最喜欢片尾曲，最喜欢沙加和阿瞬，最接近神的男人果然还是偶啊，啊哈哈哈哈哈……（纱[illegible]）

天平座

邪魔天使：冥王哈迪斯算什么，我童虎才是最强的！啊呵呵呵呵呵～（众人汗：261岁的大叔……这、这还能叫大叔吗？）

天蝎座

胜负师 Soul：重感情、有耐力、顽固、不会控制脾气，天蝎座的特点倒是与自己比较合拍，不过总觉得米罗的实力小于他英俊的外表，怎么当上黄金圣斗士的让人有些疑惑，最医的是他的最大奥义“猩红毒针”从未扎死过一个敌人……

射手座

Gouki：射手座的艾俄罗斯绝对是最强的黄金圣斗士！想当年他连圣衣都没穿就光着膀子抱着雅典娜单枪匹马地闯出了十二宫，狠就一个字啊！

魔羯座

多边形：摩羯座还有个叫法就是山羊座，不过多边形不太相信星座学说，因为那些星座介绍只谈优点和模糊的缺点。不过至少多边形觉得，修罗的设定与这个星座的性格相去甚远，个人认为是十二个黄金圣斗士里面设计得最失败的一个。

水瓶座

沙罗：在读过漫画以前，其实十分喜欢金牛座，在读过漫画之后，又对水瓶座的“无能”感到失望。看了动画之后，开始对卡妙师徒的死耿耿于怀。水瓶座的人天生理性嗯，的确不错啊。（D·S：理性过度可是会令生活乏味的哦）

双鱼座

妙音（女，美编）：双鱼座具有浓厚的艺术气息，举凡美术、音乐或设计相关的项目便是成绩斐然。不过，双鱼座最怕天秤座的防人之心及冷淡的态度（某某天使汗……）更令我不快的是，车田正美把阿布罗迪搞得像个人妖，完全丑化了我们双鱼座的形象嘛。

UCG星座大集合：根据上述的小编星座收集表来看，狮子座是UCG编辑部势力最强大的星座。汗，全是狮子的话，那编辑部不就变成动物园了吗……为了读者的生命安全，看来以后要在工作间的门口贴张“内有猛兽”的告示了。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



未名传奇：刀锋兄弟会	SOE	A·RPG
PSP Untold Legends Brotherhood Of The Blade	2005年3月22日	美版
		美元
对应无线网络联机		推荐玩家年龄 13岁以上

文 邪魔天使

作为美版PSP的首发游戏，该游戏较好地体现了PSP的强大机能。树叶、雾气以及人物的建模都很精致，特别是武器，武器上那清晰的花纹显得非常华丽，而各种效果也做得可圈可点。看得出SOE想将《无尽的任务》发展到更多的平台上，虽然该游戏并没有沿袭《无尽的任务》的形式，但在游戏的同时还是会看到很多《无尽的任务》的影子。可能游戏的读盘时间略显长了点，但并不能掩饰游戏的亮点，喜欢美式RPG的玩家那就更不能错过本作了。

游戏特色

对于广大玩家而言Sony Online Entertainment最著名的游戏就是《无尽的任务》（EverQuest）了，这款美式RPG风靡了世界各地，而它另一款佳作《诺拉斯战士》（Champions of Norrath）也是有口皆碑，相信这款《未名传奇：刀锋兄弟会》（以下简称《未名传奇》）将会开拓掌机游戏的新领域。

手掌上的《龙与地下城》

《未名传奇》充满了美式奇幻作品的色彩，骑士、狂战士、德鲁伊以及炼金术士等这些在奇幻小说中出现的名词都在游戏中真实地表现了出来。既然是款美式RPG，那么它就免不了还是基于《龙与地下城》的系统，这一点与《博德之门：暗黑联盟》、《诺拉斯战士》等作品是一样的。可以这么说，这款游戏是按照《暗黑破坏神》、《博德之门：暗黑联盟》、《诺拉斯战士》这样的顺序发展而来的。与它的前辈们一样，玩家一出来就是在几名角色中选择，这些角色一开始只有很少的魔法和物理攻击力，而在选择角色的同时也就选择了他们的职业。你可以让他们在远距离物理攻击和近身格斗上有所作为，也可以让他们向“Power”（一般情况是指强，也就是指NPC的魔法）方面发展。战斗的一切都是即时进行的，只要对美式RPG有所涉猎的玩家就一定会体会到即时战斗所带来的紧张以及刺激的快感。





多人模式

如果你觉得一个人玩不是太过瘾的话那就来玩多人模式吧。说实话，美式RPG更适合多人游戏，因为每名角色的性能都不一样，所以在多人游戏时才能完全体验到游戏的乐趣。合作，在此时显得是如此重要。《未名传奇》对应多人联机，最多可以4人联机共同游戏。在多人游戏方面，本作做得很人性化。既可以在单人游戏时乱入，也可以选择联机模式。该游戏在金钱的分配上是很合理的，这样一来多人游戏时就不会在金钱问题上出现分歧了。另外，交换道具可直接通过菜单进行选择，让道具交换变得更为方便快捷。该游戏还对应网络，世界各地的玩家都可以加入，在掌机上能够体验这种网络的乐趣还是很有意思的，这也成为了该游戏的最大卖点。

随机生成的迷宫



与《暗黑破坏神》一样，《未名传奇》的迷宫也是随机生成的，在游戏的时候你不会看到两个完全一样的迷宫。不过这些随机生成的迷宫只是在区域构成上发生了一些变化而已，而内部构造等方面还是保持该区域的基本特点，丝毫没有对战斗的战略、战术安排上有所影响，个人觉得这是有点多余的做法。另外，迷宫中敌人所在的位置也是随机的，所以有时候你会[illegible]路上都没有一个敌人，然后突然遇到一大堆的敌人[illegible]是烘托得很好啦，有时突然出现[illegible]

[illegible] & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2005 Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and Untold Legends and Brotherhood of the Blade are trademarks of Sony Online Entertainment Inc.

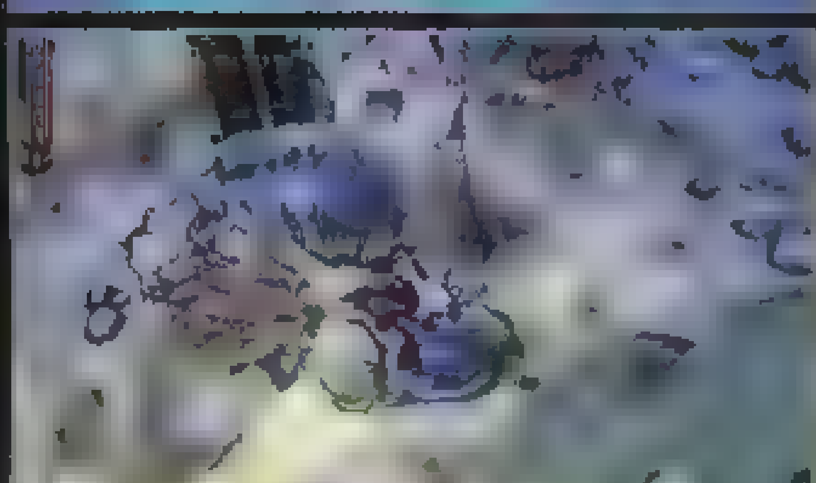
基本操作一览

地图画面	
摇杆	角色移动
START	打开系统菜单
SELECT	打开角色状态菜单
×	普通攻击
□	对话、捡道具
△	使用特技一
○	使用特技二
R+↑↓	镜头拉近、拉远
R+←→	镜头向右、左旋转
[illegible]	使用回复HP的道具
R+[illegible]	使用回复Power的道具

状态画面	
摇杆	光标的移动
十字键	旋转角色
[illegible]	菜单切换
×	决定
□	道具信息
△	扔下道具
○	取消







▲众多的任务可以说是该游戏最大的亮点，而精致的画面也会让你眼前一亮。

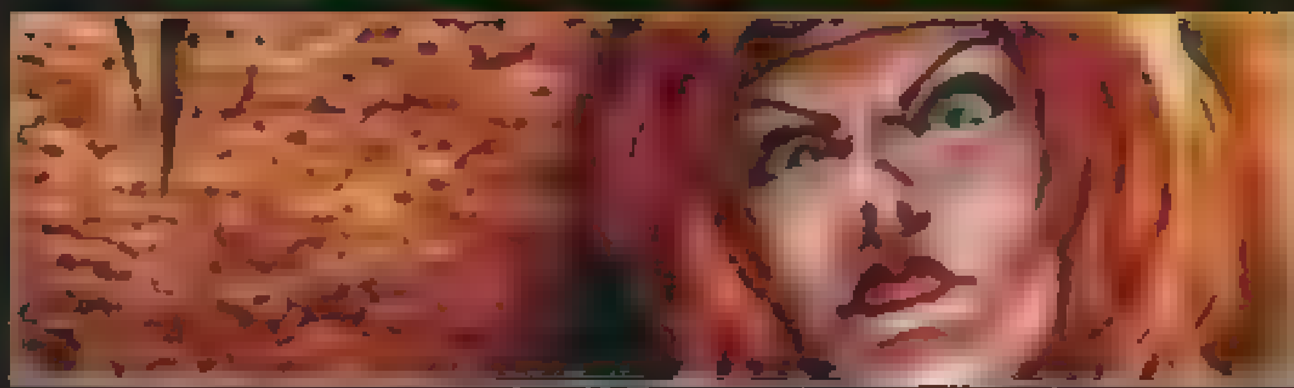
无尽的任务

虽然本作没有沿袭《无尽的任务》的系统，但任务丰富的特点还是很好地保留了下来。除了主线任务外，支线任务多达160个以上，不得不说这款游戏的用心程度。与其他的美式RPG一样，游戏的流程都是以任务制来进行的。有委托的人的头上都有一个[illegible]，与之对话就能接任务了。在按下SECLECT键后，选择Recover the Second就能看到下一步该做什么，在这里到什么地方去，要干什么都写得清清楚楚，并且在地图画面上要去的地方也[illegible]

角色创造

在主菜单画面中选择Create New Character之后就能创造一名新角色了。角色可以从4种职业中进行选择，并且还可以对发型、头发颜色、肤色等方面进行调整。调整好了之后游戏会给你10点技能点数自由分配，可分配的能力有4种，分别是强壮（Strength）、智力（Intelligence）、敏捷（Dexterity）和耐力（Stamina）。

炼金术士（Alchemist）



炼金术士使用的都是一些可怕的技巧，这些技巧都是他们在探索未知的危险领域探索中领悟的，所以具有相当大的威力。

Block	格挡的时候所有伤害减少，有一定几率将一个敌人打退一定距离。
Melee Attack	所有搏斗攻击的伤害提升。
Poison Shot	制造一片毒云，造成一定伤害，并且每若干秒会都会产生伤害。
Magic Circle	提升所有的魔法耐性。
Endurance	提升负重的最大值。
Acid Spray	喷出一定距离的酸液，有一定几率让敌人晕厥若干秒。
Make Potion	有一定几率造出一瓶回复HP或Power的药剂，但有一定几率造出次品。需要消耗10块钱。
Fire Bomb	放置一颗炸弹，在一定时间后会爆炸，并在一定范围内造成伤害，可同时放置一定数量的炸弹。
Build Golem	制造一个一定级别的巨像兵支援战斗。
Transmute	以一定数值的转换率将地面上若干范围内的道具全部变成金钱。
Quagmire	制造一个一定范围内燃烧着的柏油平面，每一定时间速度就会降低。
Guarded Watch	一定时间和一定范围内制造一个辅助攻击物体，也会对同伴造成伤害。
Stone Gaze	让敌人石化，有一定几率让敌人即死。
Detonate Golem	引爆巨像兵造成巨大伤害，并将人击退。
Chain Lightning	释放闪电对敌人造成伤害，并且会传给周围的敌人。
Mind Wrack	让一定数量的敌人在一定时间内变为己方帮助自己作战。

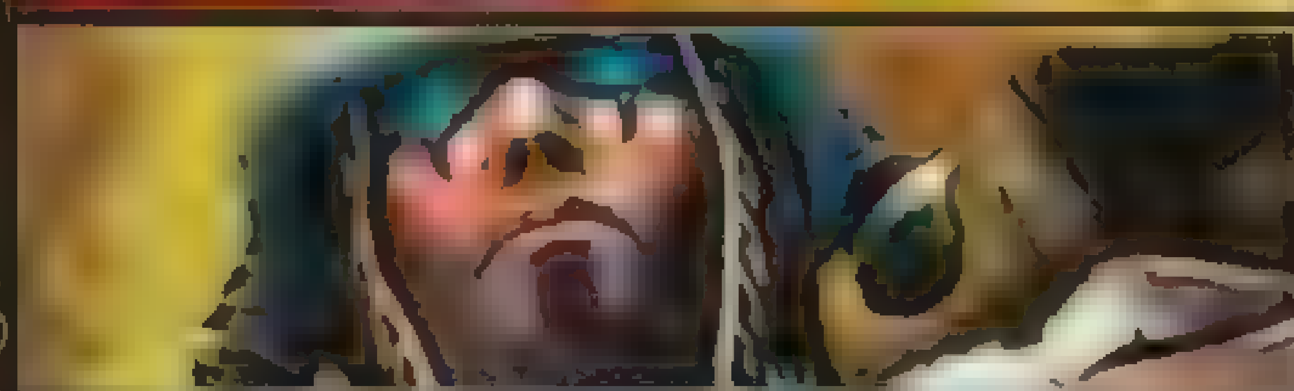
骑士（Knight）



使用自古相传的以及经过无数战争考验的古代流派，强调物理攻击。

Block	格挡的时候所有伤害减少，有一定几率将一个敌人打退一定距离。
Melee Attack	所有搏斗攻击的伤害提升。
Power Swing	挥动近身武器，周围一圈的敌人都会受到较小的伤害。
Archery	增加弓箭武器的伤害，弓系攻击需要装备弓和身上带有箭。
Endurance	提升负重的最大值。
Flurry	使用近身武器快速发出一串攻击，威力按百分比计算。
Multi Shot	一次射出3支箭，威力按百分比计算。
Aura of Valor	增加一定范围内的同伴获得的经验值。
Bash	以盾重击，有一定的几率击退对手。需要装备盾。
Recover Arrow	一定几率回复箭矢的数量。
Dual Wield	二刀流，左右手武器的伤害各自按百分比计算。
Couter Attack	一定时间内在身体周围制造一个防护壁，当敌人攻击成功时会对其造成伤害。
Cleave	强力的一击，有一定概率将敌人击晕以及将周围的敌人击退，必须领悟二刀流。
Critical Shot	提升弓箭的必杀率。
Aura of Wounds	一定范围内一定几率让敌人晕眩和造成伤害，自己和同伴则会恢复少量HP。
Paragon Of Might	一段的时间内提升连续近身攻击的伤害和盾格挡率增加一定几率的即死效果，能持续一定时间。

德鲁伊（Druids）



自然的守护者，通过讨伐破坏自然的腐败份子从而获得来自自然的神秘力量，擅长魔法攻击。

Block	格挡的时候所有伤害减少，有一定几率将一个敌人打退一定距离。
Melee Attack	所有搏斗攻击的伤害提升。
Sting	在一定范围内释放一个魔法云，在一定时间内造成持续伤害。
Nature's Medicine	增加HP回复的速度，在一定范围内对同伴也有效。
Endurance	提升负重的最大值。
Thorny Dacoy	召唤一个一定级别的诱饵将敌人引开。
Mend Wounds	在一定时间和范围内回复所有人一定量的HP。
Stone Storm	给一定距离外的敌人一定伤害，其爆炸碎片也会在一定范围造成一定伤害。
Clinging Vines	缠住敌人一段时间，该敌人周围的敌人也会被缠住一段时间。
Breath of the North	让敌人冻结一段时间，冻结的敌人有一定几率被一击必杀。
Tranquil Thoughts	Power回复力上升，在一定范围内对同伴一样有效。
Cloak of Thorns	一定时间内在身体周围制造一个防护壁，当敌人攻击成功时会对其造成伤害。
Thunder Strike	在一定范围内制造雷雨攻击敌人，有一定几率让敌人晕厥一段时间。
Quake	在一定范围内产生振荡波，可以让敌人变缓慢或将其击退一定距离。
Tempest	在身边召唤一个一定级别的暴风雨
Cleanse the Land	释放魔法光环，在一定范围和时间内给予敌人伤害，有一定几率将敌人一击必杀。

狂战士（Berserker）



总是充满无穷的愤怒、力量以及对鲜血和战斗的渴望，攻击力和体力很高，但防御力很低。

Block	格挡的时候所有伤害减少，有一定几率将一个敌人打退一定距离。
Melee Attack	所有搏斗攻击的伤害提升。
Rend	给予击中的目标伤害，有一定几率对正对的其他敌人造成伤害。
Sprint	在一段时间内提升自己和一定范围内的同伴的移动速度。
Endurance	提升负重的最大值。
Ravage	使用近身武器发出一连串攻击。
Thrown Weapons	提升投掷武器时的攻击力。
Savage Strike	在一定时间和一定范围内提升自己和同伴使用近身武器时的必杀率。
Feral Rush	前冲一段时间的同时给予敌人伤害，并把冲击路线上的全部敌人击退。
Piercing Howl	发出敌友不分的范围性伤害，对同伴作用的伤害较小。
Recover Thrown Weapons	一定几率回复投掷武器的数量。
Dual Wield	二刀流，左右手武器的伤害各自按百分比计算。
Scent of the Pack	增加自己及一定范围内同伴的必杀率。
Blood Curdle	把一定范围内的敌人打晕，并使同伴也获得打晕敌人的效果。
Death Breath	放出一定范围的毒雾造成持续性伤害，敌人被击中后会逃跑。
Infect with Madness	把一个敌人转变为暂时的盟友，并完全治愈好他们，同时提升他们的攻击力。

www.plumbook.cn

文 应小白白&肉 编 多边形



毁灭战士3 Activision FPS
Xbox Doom 3 2005年4月3日
[illegible]

2004年8月，id software在个人电脑平台上推出了《DOOM》系列的最新一作《DOOM 3》。在长达3年的迫切期待后，昔日FPS的王者终于归来。2005年4月，《DOOM 3》的Xbox平台版本发行，Xbox玩家终于迎来了属于自己的节日！现在，就让我们踏上前往火星的不归之途，去寻找久违了的那份杀戮的冲动吧！

STORY

虽然游戏取名为《DOOM 3》，但是这款游戏在世界观上并不是前两作《DOOM》和《DOOM II Hell on Earth》的延续。事实上，《DOOM 3》可以说是id利用最新的业界科技所制作的《DOOM》初代复刻加强版。故事发生在2145年的未来，UAC全球垄断集团设立在火星的基地。UAC在试图解开火星远古文明时，无意中打开了地狱之门，于是玩家所扮演的海军战士，便不得不站出来拯救世界……

基本操作

左摇杆	角色移动
右摇杆	视点移动
按下左摇杆	蹲下
按下右摇杆	放大
R键	动作/开火
L键	冲刺
X键	装填弹药
A键	跳跃
Y键	上一武器
B键	下一武器
黑键	PDA
白键	手电筒
START键	暂停
BACK键	即时存档
↑键	手枪
↓键	手雷
←键	机枪
[illegible]	[illegible]

方向键玩家可以自行设定。

储物箱密码

密码	效果
396	打开001号储物箱
483	打开003号储物箱
752	打开009号储物箱
586	打开013号储物箱
347	打开017号储物箱
531	打开023号储物箱
409	打开038号储物箱
102	打开039号储物箱
123	打开047号储物箱
123	打开048号储物箱
123	打开049号储物箱
246	打开054号储物箱
972	打开063号储物箱
651	打开064号储物箱
364	打开079号储物箱
259	打开103号储物箱
579	打开104号储物箱
538	打开112号储物箱
715	打开114号储物箱
972	打开116号储物箱
142	打开第二个054号储物箱

系统解析



CAMPAIGN

单人游戏模式，玩家将凭借一己之力击败从地狱之门蜂拥而出的各种怪物。[illegible]大致相仿，但是由于Xbox机能的原因还是去掉了[illegible]部分的剧情。

故事流程十分简单，也没有什么分支可言，我们要做的只是杀敌、拣弹药和补给[illegible]

MULTIPLAYER

包括有Xbox LIVE模式和SYSTEM LINK模式，其中的多人竞赛模式并没有太吸引人的地方，毕竟连John Carmack自己也说《DOOM 3》主要着眼于精彩恐怖的剧情，而不是电子竞技。但是多人游戏中的COOPERATIVE模式[illegible]值得大书特书了，利用这个模式，我们可以和世界上任何地方的玩家一起并肩杀敌[illegible]《DOOM 3》这个游戏实在是非常压抑，如果有一个"真人"和你一起杀出重围的话，[illegible]



武器解析

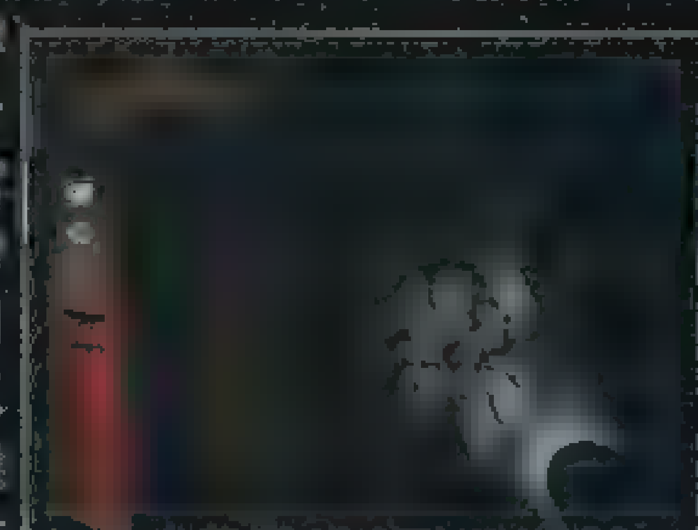
拳头

像个男人一样用你的拳头殴打那些怪物吧！就算没有，也要假装你那样做了，这样你就可以在你朋友面前炫耀了。

作用 世人皆知拳头派不上什么大用场。不过你可以在经过一具尸体的时候确认它是否真的死了或者那只是一支睡着了的僵尸。其他情况下，我劝你忘记这个武器的存在，你甚至不能用它打破玻璃。

手电筒

这是你的必备装备之一，而且它前主要作用也非常搞笑：你既可以用它来照明，也可以在没有弹药的时候把它当作一根具有非常强大攻击力的棒子来殴打那些怪物。



作用 你会发现手电筒在游戏中实在是必不可缺的装备，你既可以在黑暗中利用它来照明，也可以用它来敲打尸体来确认它是否在装死。当然在弹药缺乏或面对较少怪物时手电筒也是一件还算过得去的武器。

手枪

这是你得到的第一个火力装备，手枪的弹夹可以容纳12发子弹，它可以快速发射，同时在远距离射击中也能保证一定的准确性，虽然火力不是非常强大的说。

作用 显然在游戏初期你也没有别的选择。即使你在后期拣到一些更好的装备，手枪依然可以保证你消灭一些低等怪物，从而节省了重武器的弹药，使你不至于在面对BOSS时捉襟见肘。你也可以在远距离利用它来引爆油桶。

机枪

如果你好好探索的话你可以在早期就获得这种武器，它是除霰弹枪外另一个不错的选择。机枪的弹夹一次可以装填60发子弹，机枪的射速很快而且在远距离也可保证相当高的准确性，当然它消耗弹药也是同样之快。



作用 无论在近距离还是在远距离都有令人称道的威力，而且装弹速度也非常快。它在面对小型怪物时具有奇效，面对较大的怪物也有不错的发挥。你应当充分利用它的高射速对敌人进行猛烈的打击，不过要经常留意你的残弹量。

重机枪

很有用的机枪升级版，重机枪可以持续高速的射出穿甲弹，它的射击频率是机枪的2.5倍所以它消耗弹药的速度也是机枪的2.5倍，同时在远距离射击时准确性也有大幅度下降，而且重机枪在发射前有一段时间准备所以是上级者向的武器。

作用 重机枪在中近距离具有十分强大的威力，通常可以在一轮扫射中打倒一队敌人，即使是最强的怪物也很难在它面前支撑很久，不过它的弹药消耗量太大，远距离杀伤力也有限。不过当你在狭小的房间里被大量敌人包围时就用它大开杀戒吧。

霰弹枪

这种经典的武器一次最大可以装填8枚弹药，并在近距离拥有难以置信的破坏力，对付大多数敌人往往只需一两枪就可解决，但是在远距离时它的效果就大打折扣了，而且它的射击频率过慢且装填弹药的时间更会让人抓狂。

作用 霰弹枪异常有用，所以它绝对应该成为你贯穿游戏的主要武器。尽管它的射击频率过慢，装弹时间也太长，但是它有相当大的火力范围，如果你正通过一条漆黑的走廊，而不知应该装备哪种武器时，霰弹枪绝对是你最好的选择。

《DOOM 3》各大媒体评分 Gamespot 8.6/10 Team Xbox 9/10 Gamerpro 4.5/[illegible] GameSpy 5/5 IGN 9.3/10

www.pianbook.cn

毁灭，惊恐和伟大

DOOM就是DOOM，不是别的什么

> 整个游戏就是漆黑一片，22世纪的武器上连照明系统也没有，强迫玩家拿着一手电筒在黑暗中步步为营。

英语里有一句话叫做：Can't live up to its hype，意思就是说一款游戏宣传的神乎奇技，结果本身的质量只是勉勉强强而已。前段时间PC版《DOOM 3》问世的时候，笔者就经常听到国内外玩家对其如此评价。这年头大家都喜欢比较。《DOOM 3》刚问世时，PC玩家们爱拿它和《Far Cry》和后来的《HALF LIFE 2》相比，现在推出Xbox版本，家用机玩家又把它同《HALO 2》、《Riddick》摆在一起一较高下。其实笔者认为，《DOOM》系列一向来特立独行，Id在制作这款游戏时就没有想到要在哪里哪里超过哪个哪个游戏。Id software一共才十几个员工，忠于业界原则、慢工出细活的理念，《DOOM 3》从2000年立项，到2004年8月问世，足足用了4年才开发完成。其公司的内在精神跟那些动辄几百人的团队还是有鲜明的区别的。在1999年末结束《Quake 3 Arena》的开发后，Id内部围绕下一款游戏的开发进行了激烈的讨论。最终决定下一款游戏为"《DOOM》系列"的续集，且游戏重心完全向单人游戏体验倾斜。有玩家在对比了《HALO2》和《DOOM 3》的多人游戏后，很随性的得出了《DOOM 3》多人游戏制作理念拙劣的结论。（特别是PC版本并没有线上双人合作模式）笔者认为似乎过于偏激了。Id不懂得FPS多人游戏的制作？要知道《Quake 3 Arena》几乎就是一部FPS多人游戏的开发样版；商业周期所迫也好Id有意为之也好，《DOOM 3》事实上就是一款单机模式撑台面的游戏，而笔者也可以很负责任地说：仅仅是其单人模式就已经完全值回票价了！还记得《resident evil》里那破窗而出的僵尸狗吗？那时的我们，神经多么的单纯（汗），一个的小小的桥段就能让我们毛骨悚然。将近10年过去了，玩家的神经渐渐的在一次又一次的人工恐怖中变的麻木，似乎恐怖游戏已经变成了一场怪兽fashion秀。但是这一次不同，《DOOM 3》又让我的心脏提到了嗓子口。美国时代杂志评价到：Too life like for comfort。笔者斗胆意译为：真实到令人浑身难受。的确，"《DOOM》系列"之前几作的风格往往给人以十分血腥的印象，但是由于硬件的限制，Id的真实想法并没有办法完全体现出来。Carmack同志看到比我稍大一点的同学当年在学校机房玩《DOOM》，一边用电锯切菜一边好像在看《南方公园》一样轻松愉快时，心里不高兴了。他一直就在等那一天，当电脑画面可以像好莱坞大片一样逼真，当5.1声道能把每个角落的惨叫传到玩家的耳朵里……当这天来临时，他完成了《DOOM 3》，完成了他吓死人不偿命的愿望。人类由于在进化路程中受了不少黑夜的苦（夜间被野兽偷袭等等），所以每个人的基因里或多或少都有一种对于黑暗的恐惧。《DOOM 3》正是抓住了这一人性的弱点。整个游戏就是漆黑一片，22世纪的武器上连照明系统也没有，强迫玩家拿着一手电筒在黑暗中步步为营。在打开一扇门后，突然发现硕大的房间里一个人影（鬼影）也没有，正在纳闷时！背后传来了悉悉梭梭的声响，转头一看，手电筒的微光照亮了小小的一片黑暗。昏暗的光圈里露出一排雪白的獠牙和牙上的冒泡黏液……笔者在打穿这个游戏后，连续几天失眠。仅凭夜不能寐之苦就会让我一辈子记得《DOOM 3》了！当然，游戏的恐怖并不是单纯的视觉听觉恐怖，更多的是对未知的不安和躁动。《DOOM 3》在心理学上完全将我击败，笔者边吐白沫边叫道：《DOOM 3》将游戏提升到艺术的境界！（出自Computer Gaming World的对其的评价：Elevates gaming as an art form.）

作为系列的一员，压力和潜力都很大

上面提到了，这个星球上，有很多人和笔者一样，认为《DOOM 3》是一款不可多得的优秀作品。但是反面意见一直都存在，我们不妨也来听听看。首先是游戏的长度：《DOOM 3》的游戏时间一般在15－20小时左右，并不算令人吃惊的长。但是问题出现在《DOOM 3》的制作理念上：前面提到了，和10年前的那个《DOOM》相似，这款新作在系统上并没有阔斧开山式的革新，比起《HALO》和《HALF LIFE 2》来，这款游戏在关卡的设计上比较保守，并没有像乘物、远距离狙击、大量NPC战友这样的"摩登"要素。对于近几年成长起来的年轻玩家来说，这款游戏在一段"蜜月"后就开始变得重复。特别是游戏的前段并没有提神的BOSS战，又要不停的在狭窄的走廊里折返，缺乏耐心的玩家的确容易发出像"怎么还没打通啊？"这样的感叹。顺便一提的是，《DOOM 3》里出现的怪物有很多都是来自于西方的宗教、神怪故事，而作为中国玩家不可能有深层次的共鸣。不过笔者第一次看到火球怪IMP还是觉得蛮亲切的，因为《英雄无敌》里也曾跟它们打过照面：（扯远了）第二个问题是武器的设定，特别是音效。笔者没有玩过PC版的《DOOM 3》，不知道武器的音效是因为移植有问题还是本来就是如此的无力。不管是手枪还是霰弹枪，打出去的声音都是软绵绵的，让人对武器的杀伤力表示怀疑。举个不恰当的比方，《反恐精英》里AK47的声音让人听起来就MAN的不行，而《DOOM 3》里武器的音效就像个罗莉。另外就是手枪的存在必要，个人感觉完全就是一个鸡肋。《HALO》里的手枪是一种缺点和优点都十分突出的武器，而《DOOM 3》里的手枪是什么？要射速没射速，要威力没威力，唯一的作用恐怕是节省其他武器的弹药吧？！当然，由于《DOOM 3》的游戏重点不在多人竞赛上，所以武器的平衡度就算有些问题也无伤大雅的说。其他玩家提出的意见还有：整体环境太黑，反而体现不出光暗的渐变调；PDA中找密码十分枯燥无味；AI不够聪明，而且不同种怪物之间几乎没有配合进攻等等。其实这些都不是大问题，只是玩家对"《DOOM》系列"的感情太深了，期望太高了。所以总是希望它完美一点，再完美一点。值得欣慰的是，Id software的近几个作品几乎都是卖引擎胜过卖游戏，笔者截稿时，PC平台上的《DOOM 3：Resurrection of Evil》已经出版了，据先吃螃蟹的兄弟说：增加了新的武器和BOSS，场景比《DOOM 3》要大，一些地方各种特效用的也比较多，而且同一个场景出现的怪物数大增。只是不知道们Xbox玩家是否有福享受啦！

总的来说，《DOOM 3》是一款风格和Xbox上各款经典FPS完全不同的大作。只要您的年龄在16岁以上并且对于游戏中的恐怖血腥具有一定的免疫力，那么笔者大力推荐您尝试这款几乎是世界上最好的FPS游戏。

> 《DOOM 3》里的手枪是什么？要射速没射速，要威力没威力，惟一的作用恐怕是节省其他武器的弹药吧？！

手榴弹 非常"强大"的爆炸性武器，一次最多可以携带50颗，它们会产生非常大的爆炸所以必须将它们扔出很远的距离，手榴弹碰到墙上会反弹，所以可以清除躲在墙角的敌人，当然你也可以将它抓在手中来控制它的爆炸时间，不过你要仔细听清它的声音以免让它在自己手上爆炸。

作用 小型敌人禁不住手榴弹的一击而大型敌人则可以挨上好几发，当然如果你扔地够快则一切都不是问题了。



等离子枪 以等离子光线来攻击敌人，一轮可以发射50发子弹，对于大型怪物拥有强大的攻击力但是面对小型怪物时却收效甚微。

作用 和重机枪一样，你应该保留其弹药直到面对一些强大的怪物。虽然等离子枪射速惊人，但等离子光束的飞行速度却慢于其他实体子弹，所以较灵活的怪物甚至可以预判子弹的轨迹并躲开，和其他快射速武器一样，等离子枪的弹药消耗速度也很惊人。

火箭筒 如果你想要大口径的武器，那就是火箭筒了。火箭筒威力惊人一次可以打出5发，尽管它的射速超慢，但它的杀伤力让最强的怪物也经不起它3、4发的直接轰击。它绝对是一种远距离武器，请尽量不要在近距离使用。

作用 用它来轰击那些你想让之变成碎片的怪物吧！当然你要将它的慢射速和超长的装弹时间纳入考虑之中，在近距离战斗中请尽量不要使用它，否则你自身所受到的伤害将远远大于敌人的伤害。我希望你保存它来面对一些重量级怪物，尽管用它来轰击落单的火球怪是件非常爽的事。

BFG 9000 如果没有"BFG"还算什么《DOOM》游戏？它被认为是此系列中最变态的超级武器，它发射出一个放射性的超级大球，所有在大球直径中的物体都会被卷入剧烈的爆炸，除了BOSS以外的其他怪物都会因此而丧命的说。你也可以蓄力攻击来发出更具破坏力的一击，不过要小心不要蓄太长时间以免枪体爆炸送掉自己小命。不蓄力的话BFG一次可以射出四发子弹。

作用 你会发现在游戏中有相当一部分地方可以发挥"BFG"的作用，比如当你遇到一个棘手的敌人而你希望和它保持相当距离时，BFG就是一个很好的选择。另外当你面对一个强大的怪物而弹药不足时，你可以拿出BFG蓄力来给予怪物致命一击。

电锯 电锯，又见电锯，它面对游戏中的大多数怪物时都有恐怖的威力，你只要将它对准怪物，就准备面对那纷飞的血肉吧。



作用 除了面对空中的怪物和远距离怪物时，疯狂开动它的引擎吧。

SOUL CUBE 你在游戏的较后期才能得到这个武器，面对大多数常规敌人时都可以一击必杀，但是使用它时必须先用其他武器杀死五个敌人来补充它的能量，当提示"USE US"的时候就可以发动它消灭最近的一个敌人并恢复自己的体力。

作用 有机会就经常使用吧，杀敌的同时可以恢复自己的体力，何乐而不为？

lumbook.cn

游戏立方 GAME

VOL.070 栏目主持：多边形

自邪魔院改变形式之后深得大家的好评，这一次同样不会令大家失望。本期绘梦人由编辑部《女神侧身像》首席FAN——小邪为大家介绍《VP》的画师吉成曜，在近期发表的《格兰蒂亚Ⅲ》也是由他担纲人设的哦！另外，由于PC版及PS2移植版的《伊苏》新作即将发售，下一次的名作殿堂栏目会由对《伊苏》相当熟悉的沙罗为大家简要回顾一下整个"《伊苏》系列"，请大家到时不要错过。

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【SOUL 提供】美国四月Xbox暴大

这次和大家聊一下Xbox。自2001年11月15日Xbox初次在美国发售以来，Xbox是否能够成功就一直备受质疑，一方面，微软之前完全没有涉及过游戏机界；一方面，Xbox比业界霸主PS2还迟发售了整整一年！（美版PS2于2000年10月26日发售）但从目前的情况来看，Xbox发售3年多以来，发展势头是越来越好，当然，仅指欧美地区。Xbox机能强大的优势越来越明显，3月底发售的《分裂细胞3》Xbox版和PS2版的差距相信大家已经有目共睹了。到了今年4月，Xbox更成为美国地区最光彩夺目的家用机平台，不但"人有我优，而且人无我有"。因为本月Xbox有3款独占的大作——《毁灭战士3》、《翡翠帝国》、《虚幻锦标赛2》。对比一下4月PS2在美国的独占大作，答案是没有……而《脱狱潜龙Ⅱ》及《脑航员》(Psychonauts)等跨平台作品更是可以肯定Xbox版的素质将远超PS2版。而Xbox今年的首席大作《飞驰竞速》(Forza Motorsport)经过N次延期之后，已经定于5月3日发售……只能用"可怕"来形容近期的Xbox了。







【邪魔天使 提供】勇者斗恶龙 移动的史莱姆



日本手机游戏的发达程度是十分超前的，《勇者斗恶龙》被誉为日本的国民RPG，其人气也是有目共睹的，所以当《勇者斗恶龙》登陆手机时，其效应将会是空前的。目前史克威尔艾尼克斯与日本最大手机商NTT再次合作推出《勇者斗恶龙 赌场俱乐部DX》的手机游戏。该游戏的规则很像《动物管理员》，游戏中出现的角色全是《勇者斗恶龙》里的史莱姆，从最原始的史莱姆到史莱姆王应有尽有。如果有机会玩到而且又是《勇者斗恶龙》FAN的玩家一定要玩一下，胖嘟嘟的史莱姆太可爱了。(^_^)



【[illegible] 提供】口袋妖怪公园



口袋妖怪的魅力风靡了全世界的儿童和成年人，无论是动画、游戏和玩具，都同样受到了人们的疯狂追捧。能形成这种维持了数年狂热风气的原因，当然就是作品中的口袋妖怪们既可爱又个性的一面。所以从今年的3月18日开始，日本方面决定把今年"2005年日本国际博览会会场"改造成口袋妖怪公园，并以"和口袋妖怪们一起玩吗？"为口号让所有作品的爱好者亲身体验口袋妖怪的世界。

进入口袋妖怪公园是完全免费的，但里面的每一个游戏和节目都需要付费才能玩。这样做的目的是能让人对公园有一个预览效果，同时避免了买了几钱日元的入场券却发现没什么可玩的情况发生。不过只要入场者参加了游戏或者活动，就可以免费得到一张特制的口袋妖怪卡片，每个游戏都有不同的种类，一共12种，这也是吸引观众的秘诀啊！不过如果观众要玩里面的设施，必须还要在入场时购买一张Edy充值卡，这张冲值卡同样是印了大量的口袋妖怪图案哦！





虽然只有12个游戏和节目，但内容都是跟主题十分贴切的。比如带上3D立体眼镜，在特制的房间中找出幻之口袋妖怪梦梦；乘坐裂空龙外形的过山车等，让入场者能感受到与口袋妖怪们同乐的气氛。

该公园的开办日期到今年9月25日为止，如果大家有机会去日本一定不要错过哦！同时任天堂也公布了一款将于5月上旬推出的主题NDS，外壳为深蓝色，并且会印上主题比卡丘的水印，售价为15000日元，有兴趣的玩家可以再等待一段时间哦！

【D·S 提供】拒绝家庭暴力



家庭暴力是日本社会里存在的严重问题之一。据资料表明，仅在去年(2004)，日本警察厅受理因遭配偶施暴而上报的案件共达到14410件，较前年同期上升了14.7%。在"反施暴"的呼吁声日益高涨的社团活动中，亦不乏模型爱好者的身影。譬如这幅幽默的"家庭暴力·高达版"，气氛渲染得非常到位，足见制作者的恶搞功力，而拉门后愁眉苦脸的吉姆BABY也令人忍俊不禁。

【多边形 提供】 [illegible]



每当一个游戏系列推出新作的时候，玩家总是会拿新作和前面的作品来作一个对比，从而得出新作是进步了还是退步了。在著名的战术动作谍报游戏"《潜龙谍影》系列"中，最让小岛秀夫骄傲的就是这个系列中的敌兵AI系统，正是得益于这个优秀的人工智能引擎，系列中的敌兵表现与其他同类游戏大大不同，敌兵不但反应敏捷，并且行为主动，更难能可贵的是，这些敌兵懂得互相配合协作，而且若遇到对己方不利的情况，还会呼叫同伴增援，难怪这个游戏玩起来让人大呼过瘾！

当然，受到游戏主机本身机能的限制，在同一个场景和同一个画面中，能够同时处理的敌兵数量总是有着一定的限制，例如在PS主机上的《潜龙谍影》一代中，每次能够出现的敌兵最多不超过5个，而到了PS2主机上的《潜龙谍影2：自由之子》，这个数量就增加到了7个，别看只多了两名敌兵，但是由于二代敌兵的AI要大大超过一代，所以这个进步还是非常明显的，另外在NGC主机上重新制作的《潜龙谍影：孪蛇》，由于是采用二代的引擎，所以敌兵的处理能力和二代是保持在一个水平线上。当然，这里说的都是在正式游戏中的情况，在这两个游戏的"VR MISSION"中因为场景等多方面的因素和正常游戏不同，所以敌兵的数量也要多得多，这个我们暂且不予比较。

那么到了《潜龙谍影3：食蛇者》，由于和二代还是处于PS2这同一平台，还会不会有什么进化呢？答案是，有！而且这个进化超乎人的想象，敌兵的AI不但得到了进一步的加强，而且同屏能够处理的敌兵数量达到了惊人的10名，（见图）当然到了这个时候，只要你不杀死敌兵，任他们如何召唤同伴也是不会有新的敌兵加入围剿Snake的（笑），那么我们到底是该佩服小岛组程序员的编程能力呢，还是该感叹PS2的潜力果然无限呢？不过我想我们首先应该感谢制作小组那专业且认真的制作态度吧！

【纱迦 提供】 [illegible]

美版《铁拳5》早于2月25日便已推出，想必大家都已经玩得差不多了。而3月31日，日版《铁拳5》才款款杀到。虽然时间隔了一个月，但这次的日版做得比美版要好得多。

首先，日版比起美版来增加了300多个个性称号，这些称号中有很酷的，也有非常恶搞的。不过这么多称号还得你一一购买，要想买全的话简直就是一笔巨款。其次，在日版中你可以为自己起一个响亮的汉字名字。经纱迦测试，可以输入的汉字非常多，比光荣的"《三国志》系列"还要全，快去起一个展现自己个性的名字吧！最后，也是最重要的一点，日版街机模式的最高难度下，电脑非常会出连续技，特别是后面几关的对手，几乎不会放过每一次机会，这样打起来比美版刺激多了。没玩日版的人一定要试试哦！

【纱迦 提供】 谣言：《铁拳TT2》即将推出



早在日版《铁拳5》还未推出时，网上便已经流传着所谓的《铁拳TT2》的消息，并有图片作证。从图片上来看，《铁拳TT2》依然采用组队战，而且是三人组队制。事实证明，这只是美国玩家的臆想之作。不过这几张图片确实伪造得相当成功，不但完美地做出了现场拍摄效果，还有一些过场动画的图片，如小雨被绑在十字架上、风间仁给母亲上坟等等，伪造得无可挑剔，实在是令人叹为观止。不过两个BOSS就做得稍微假了一点儿，特别是那个女BOSS，分明就是拿《FF X-2》里的佩恩改的嘛。

友情推荐

蛋兽英雄 | Square Enix | RPG

NDS | Egg Monster Hero | 2005年3月24日发售



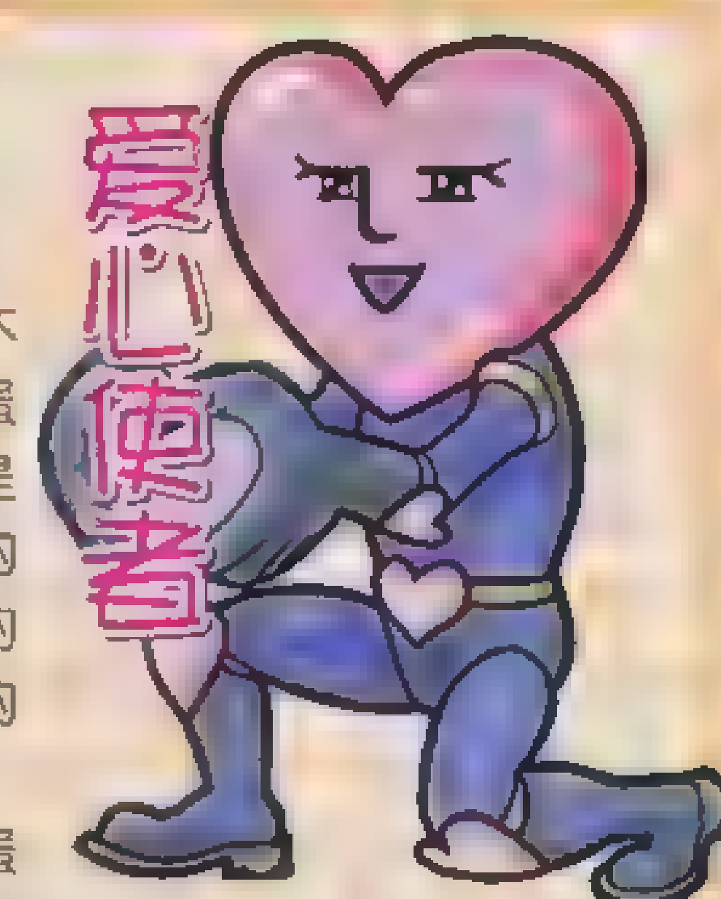
《半熟英雄》从FC时代起就是Square旗下一个十分另类的品牌，超搞笑的角色和对白、独特的即时战略式系统以及经典的蛋兽召唤系统，这些要素让所有玩过它的人都会对它留下深刻的印象。

这次NDS上的《蛋兽英雄》虽然没有采用系列的正式名称，但是却完全继承了过去几作最重要的精髓部分，不过本作将传统的SLG形式做了一些改变，成为了系列第一款RPG作品。说是RPG，只不过是因为游戏的流程采用了RPG的结构，玩家需要在村落中与NPC对话以获取情报，然后到迷宫中挑战敌人以提升召唤蛋兽的能力。没有金钱的概念、所有回复功能都是免费开放的、迷宫都是单一路线的，这些要素都使得游戏的难度直线下降。一般来说，玩家没有必要像普通RPG那样去刻意练级，只要按照预先设定好的流程一步一步将游戏进行下去即可！难度低又没有什么自由度可言，因此系列的最大特色"猥琐"就成了游戏最大的卖点！



▲事先一定要熟悉每一种蛋兽的特色，有效地利用其不同的攻击方式。

从游戏中的台词，到敌我方角色的形象设计，再到己方蛋兽的攻击方式，只有"猥琐"这个词才足以概括他们的"风采"！台词部分，如果玩家不熟悉日语可能还无法领会其恶搞的神髓，但是角色的形象和蛋兽的招式都是可以一目了然的。比如模仿《最终幻想》中美迦斯三姐妹的地瓜三姐妹会使用"三重屁攻击"攻击敌方全体，比如内心充满正义感但是却总是鸡蛋碰石头的鸡蛋超人……当然，这些猥琐的地方也是系列一贯的传统，不过本作作为NDS游戏也出现了新的"猥琐点"！借助触摸屏功能，本作实现了触摸战斗，玩家要用触控笔来控制战斗。尤其是召唤出蛋兽的时候，选择不同的部位蛋兽的攻击招式也是不同的，而击中敌方蛋兽的部位其效果也是不同的！探索蛋兽的秘密可以说是本作的战斗系统最富乐趣的地方！



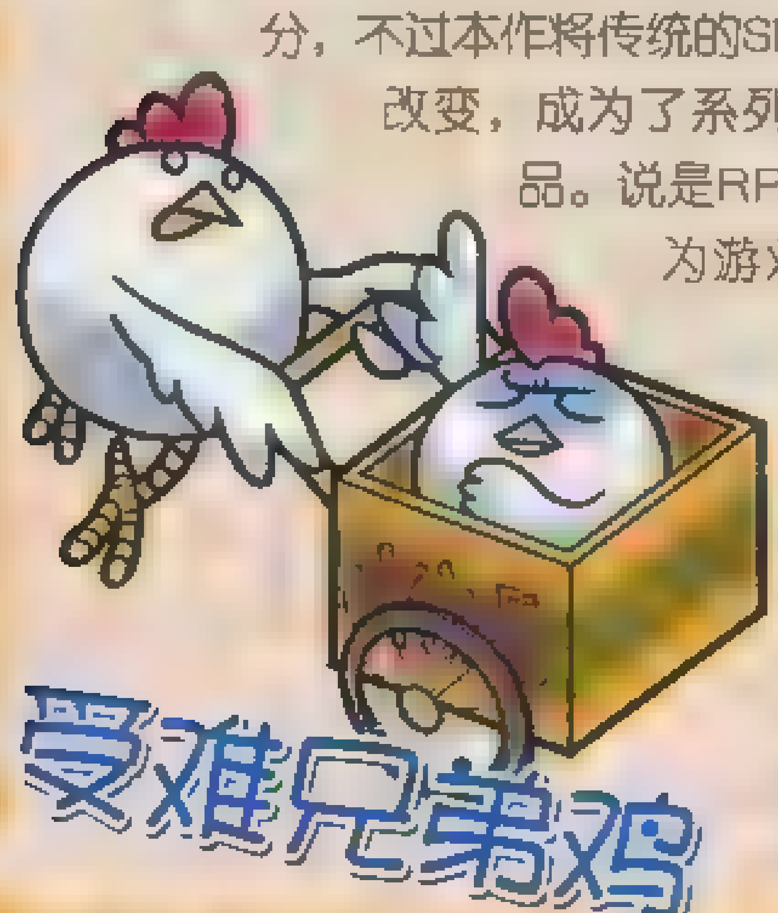
总体来说，《蛋兽英雄》是一款休闲的小品级游戏。如果玩家们觉得玩大作累了，想要笑一下，那么就可以考虑用它来放松一下自己，"笑果"绝对不一般哦！



▲进入战斗时，首先要用触控笔操纵部队进行攻击，不过只有召唤蛋兽才能对敌人造成重大伤害。

▼召唤出蛋兽之后，点击蛋兽的不同部位其攻击方式也会发生变化，不过当中会出现没有任何效果的空白部位。





© SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved



PSP坏点鉴别大公开!

Q 胜负师你好，小弟最近想入了PSP，有几个问题想请教：①首先想请教鉴别坏点的方法。②听说PSP的版本升级到1.5，在哪里下载？如何升级？③游戏店的BOSS推荐我买这个套餐：PSP（普通版）+一款游戏+512M记忆棒，共2800大元，您认为如何？黑不黑？【shadowfgs】

A 坏点鉴别方法其实说来并不复杂，只是要自备记忆棒，（提前买或向人借）并且用PSP将记忆棒格式法，然后在记忆棒中存入5张与PSP屏幕尺寸相同或更大的图片，图片分别是红、绿、蓝、白、黑5个纯色，存放在PHOTO文件夹中。然后在试机的时候插入记忆棒，读取这五张图片，仔细观赏液晶屏幕。这么一来，无论大坏点、小坏点、亮点、暗点、糕点、甜点……都将暴露无遗。（这招够狠吧？）②上期新闻中已经介绍过升级方法和内容了，不过1.5版升级的主要功能是7个欧洲国家的语言，并能显示一些拉丁字母的文件名，对国内玩家来说升不升级，意义不大。现在就等亚洲版发售了，到时官方应该会发布新的系统升级，语言方面必定会增加繁体中文。所以请各位PSP玩家一起期待5月12日的到来吧。③这个价格不算黑，以我知道的最低价来说，也就贵了几十元吧。其实为BOSS想想，人家也要生活，多少也要让人赚一点。另外，一款游戏是不是随便挑的，如果是这样的话，挑款新游戏或单买比较贵的大作，那实惠就更多一点。

Q 你好！小弟我最近在玩《皇牌空战V》，很想入了模拟飞行驾驶控制器，可不知哪些控制器玩《ACE5》效果好，国内是否能买到？价格大概在什么范围？请你介绍一下。【宁夏 栾森】

A 和《GT赛车4》配合GT Force Pro一样，如果《皇牌空战V》配上专用的控制器当然是更高的享受。但可惜《皇牌空战V》的专用控制器价格十分昂贵，市面价格大概在900元人民币左右，且久不见降价的趋势。国内组装的飞行模拟控制器虽然也略有所闻，但这种对操作要求比较高的控制器估计比较难完美地"复制"出来，况且模拟空战游戏并没有赛车游戏那样有比较大的受众面，因此制造相关周边的商家也自然为数不多，在国内相当少见。如果一定要买的话还是建议购买原装的专用控制器比较好。

Q 本人玩过《王牌机师A.C.E》，对其中出击前的僚机选择颇感疑惑。但当我看到124期的攻略后，得知僚机可以与主机一起出击。但我为什么在战场上看不到自己的僚机，怎么才能听僚机的对话呢？【四川 郭鸣】

A 僚机虽然可以与主机一起出击，但我们在战场上是看不到他们的。（这应该算是本作制作上的一个缺点吧）不知道这位玩家注意到了没有，经常在战场上能够见到一些HP受了损伤的敌机。事实上这些敌机的损伤，就是由僚机来完成的。此外，僚机的机师在说话时，画面上没有显示，只有声音。可能你误以为他们在说话时会在画面上专门有显示吧。

Q 胜负师你好，有关PSP的一些问题想请教一下：①PSP可以升级吗？对PSP的版本有什么要求吗？②有没有大陆版行货PSP的消息？现在市面上的PSP是不是都是水货啊？③PSP所使用的短记忆棒行货与水货之间有什么区别吗？水货的质量怎么样？④记忆棒买多大容量的才够用啊？【台州 王军】

A ①目前从已知的资料来看，所有地区版本的PSP都可以用补丁来升级系统、修正BUG以及添加新功能。官方升级包我们在上期新闻里已经介绍过了，而非官方的补丁目前也有不少，但索尼方面曾劝过PSP玩家不要使用非官方的补丁，由此引起的故障索尼是不会负责的。因此对功能及使用情况不明的补丁最好不要任意安装。②暂时没收到关于大陆PSP行货的消息，之前SONY宣布的亚洲版是不包括中国大陆地区的，所以从某种意义上来说，现在市面上所有的PSP都是水货。③PSP的记忆棒价格目前还是比较贵的，但应该还有下调的空间。比如现在512MB的短棒行货价为900多，水货价为600多，比3月份下降了10%以上。水货与行货质量是一样的，只是水货没有售后服务，购买时需多加小心。④对于只用PSP玩游戏的玩家来说，豪华版附带的32MB记忆棒其实已经足够应付了，因为游戏记录占用容量不大，而且可以放到电脑中保存。但如果你需要经常欣赏MP3音乐或是MP4影像的话，建议最好购置512MB的记忆棒。因为完整的一套画质尚可的电影会占用近400MB的储存空间，加上十来首MP3和游戏记录，这样的容量应该是刚好够用吧。

Q 胜负师你好，我已经把《凡人物语》的人类篇打穿了，不过在妖精篇时，在拿到主角父亲的剑后，就不知道该怎样触发剧情了，我已经睡了很久了，但什么事都没发生啊！【Email问题】

A 呵呵，看来你一定是和妖精长老对话接了某个任务，这和上一期那位读者提问的性质是一样的。解决方法是先去花之都左边的路向上走，与半兽人ジエイジエイ对话，然后去ディズヌフ地方的ボルゴンディアーゾ，在最深处和ガルヴァドス战斗，之后与ジエイジエイ对话。然后再去ボルゴンディアーゾ最深处与ガルヴァドス战斗，这样两个半兽人就成为同伴了。最后再去妖精长老那里告诉他任务完成。之后主线剧情就能正常发展了。

Q 编辑们好，本人最近迷上了《GT4》，但都是用手柄玩的，所以跑出的成绩自己都不太满意。现在有点闲钱，想买一个方向盘，价钱最好在400元左右，性能当然要好一些的才行。请编辑们介绍介绍，买哪个厂家的方向盘比较好呢？谢谢！【meeihlouih】

A 《GT4》果然是非常耐玩的超专业作品，其乐趣用专用方向盘可以体会得更加真切。不过我的回答可能要让你失望了，《GT4》正牌专用周边GT Force Pro现价是1600元左右，而且货源也不多。《GT3》时推出的GT Force当时卖800多，现在已经停产，所以货源极少，全新品很难见到。另外，我在逛电脑城的时候见过一种PC与PS2的两用方向盘，小试了一下，手感觉得还可以，价格在700～800元之间吧。400元左右的方向盘应该也有，不过这性能嘛……建议还是多积累些"弹药"，买个好一点的方向盘，不然要想把《GT4》玩HIGH玩爽恐怕不容易吧。

Q 胜负师你好，我有个问题想问你：在一次偶然的机会，我在玩《ROCKMAN X8》（电脑版，宿舍没有PS2）的时候发现一个奇怪的地方，当我通过光属性BOSS的那关时，取得全部房间高评价后，在进BOSS的房间前多了一个传送点，把我传送到一个奇怪的房间——FC版《洛克人》剪刀怪的BOSS房间，跟他打着打着又给传走了，最后还拿到了传说中的S级，您能告诉我是什么回事吗？会不会每一关都有一个特殊的传送点？请胜哥一定要回答我啊！【OL】

A 《洛克人X8》里的确有这么一个隐藏房间，PS2版的出现方法有两种，一种是记忆卡中要有《洛克人X 突击任务》的存档；另一种是在标题画面输入←、○、↑、△、↓、X、→、□、L1、R1、L2、R2，之后只要达到你所说的那关的最后，就能遇上FC版的剪刀怪了。只是游戏中仅有这么一个FC版BOSS，不过，能看到用马塞克组成的角色，哪怕就这么一个还是很有怀旧感的。至于PC版，这个隐藏房间的出现条件我就不太清楚了，还请见谅。

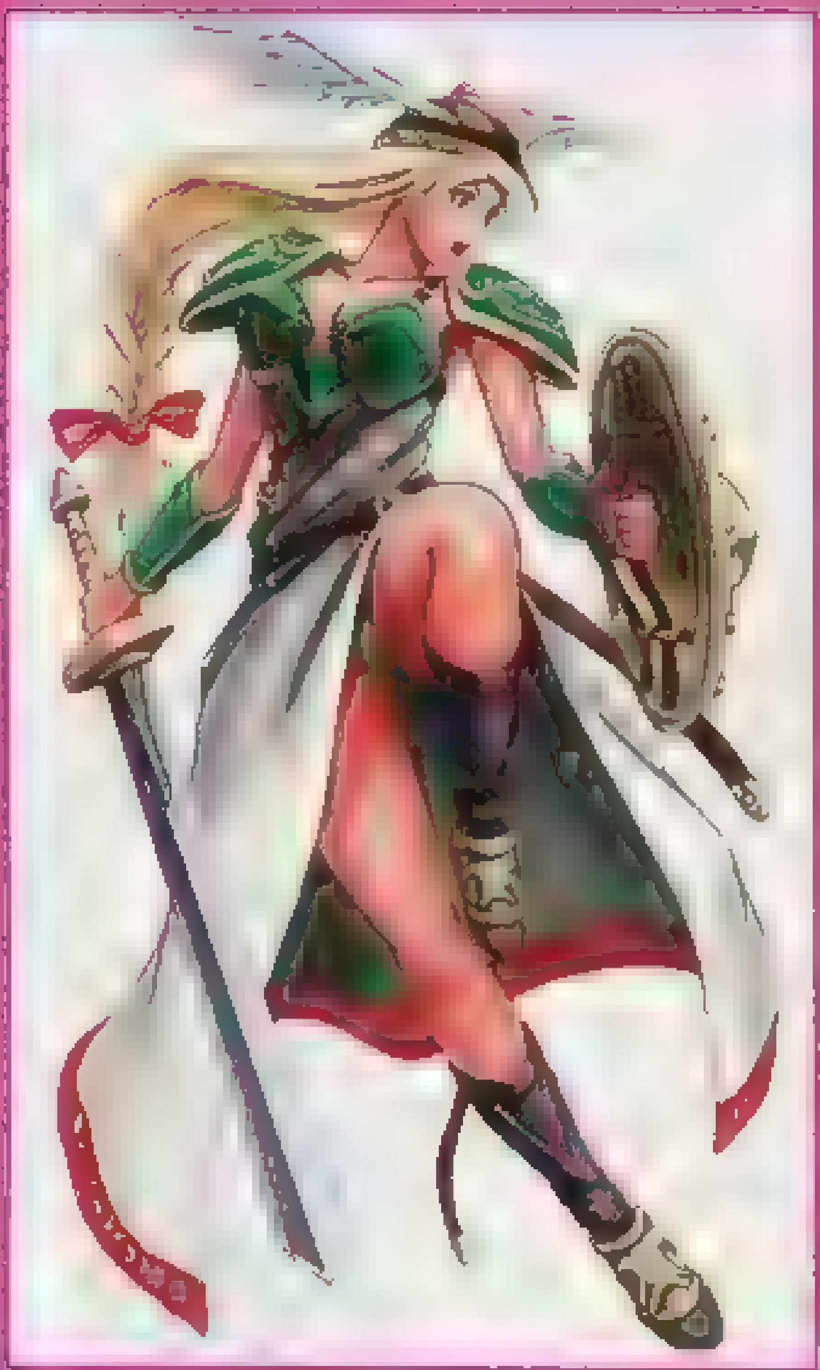


致歉声明

SOUL的秘密花园

本期无关键词

主持人SOUL语：利用关键词或是主题词来做花园的图说起来也进行了几十期了，SOUL最近突然又怀念起花园成立之初的“无主题时代”，这期呢，还像UCG第125期一样，没有什么主题，一切都只希望读者大人能够看个爽快











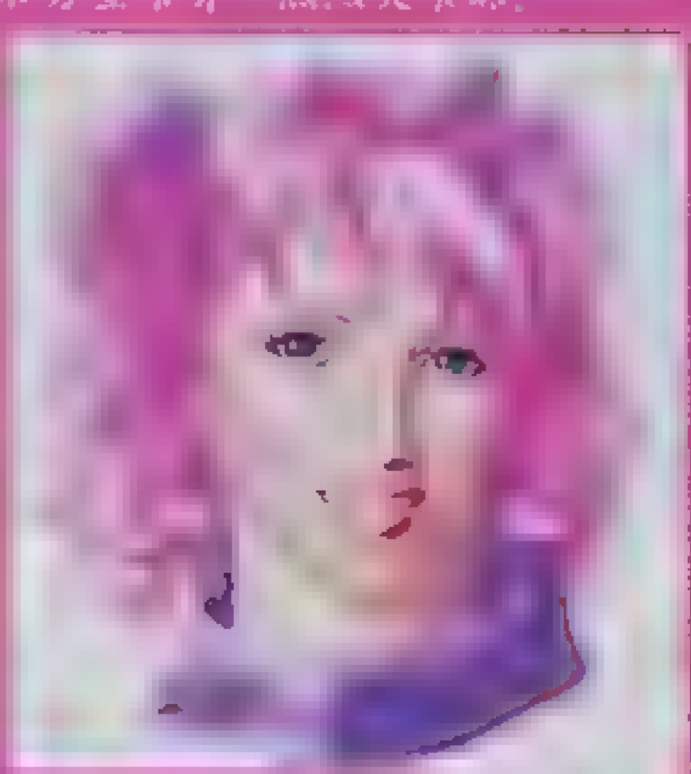




与这投子的时间是4月5日——清明节，说起来这多少和万圣节有一点点关系咻。

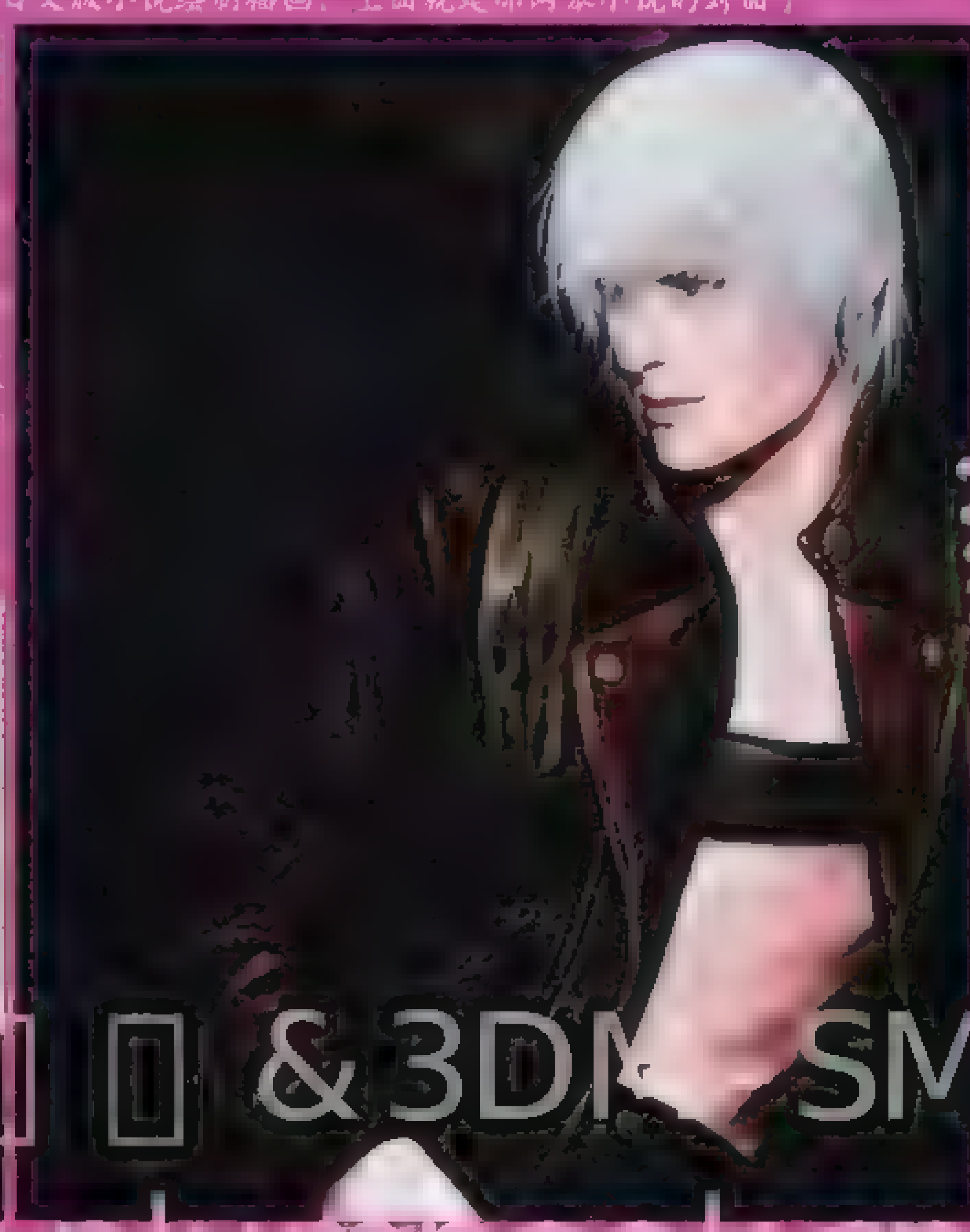
《生化危机》日文版小说绘制插画，上面就是那两本小说的封面了



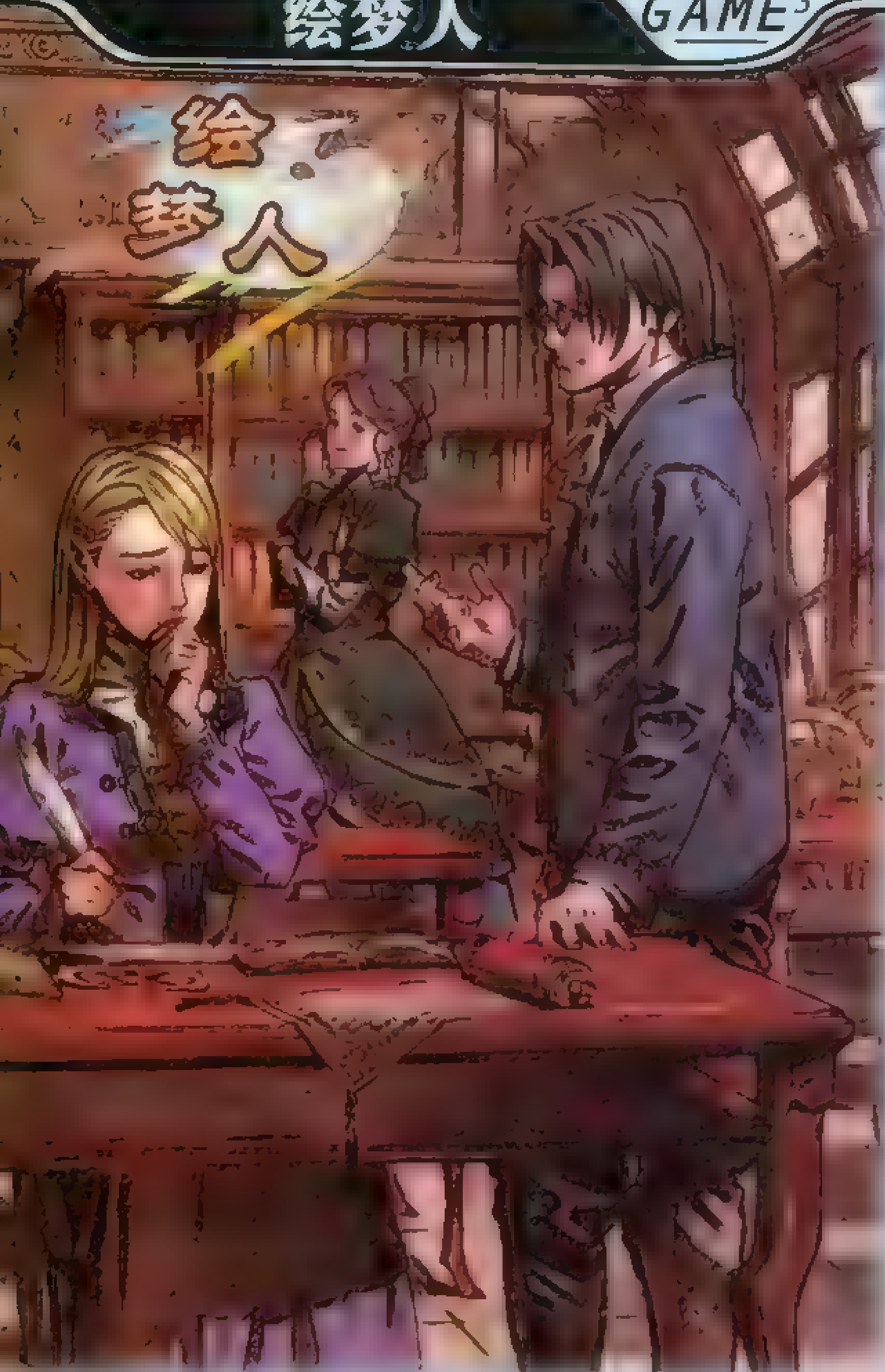


SEGA 以后会不会





&3DM SMV
www.plumbook.cn



本期主持 邪魔天使

我相信在《女神侧身像》出现之前国内没人知道吉成曜这个名字，我也相信在《女神侧身像》出现之后国内也不会有多少人知道吉成曜这个名字。也许你在《新世纪福音战士》片尾的制作人名单中对这个名字有一点印象（不过可能性不大，毕竟庵野秀明、贞本义行的光环太闪耀，摩砂雪这个名字太有性格），但不能否认，能够跻身于这样一部传世佳作本身就是对其实力的一个证明。就像许多漫画家在出名前是某某著名漫画家的助手一样，吉成曜也从这时开始了自己的成功之路。

吉成曜简介

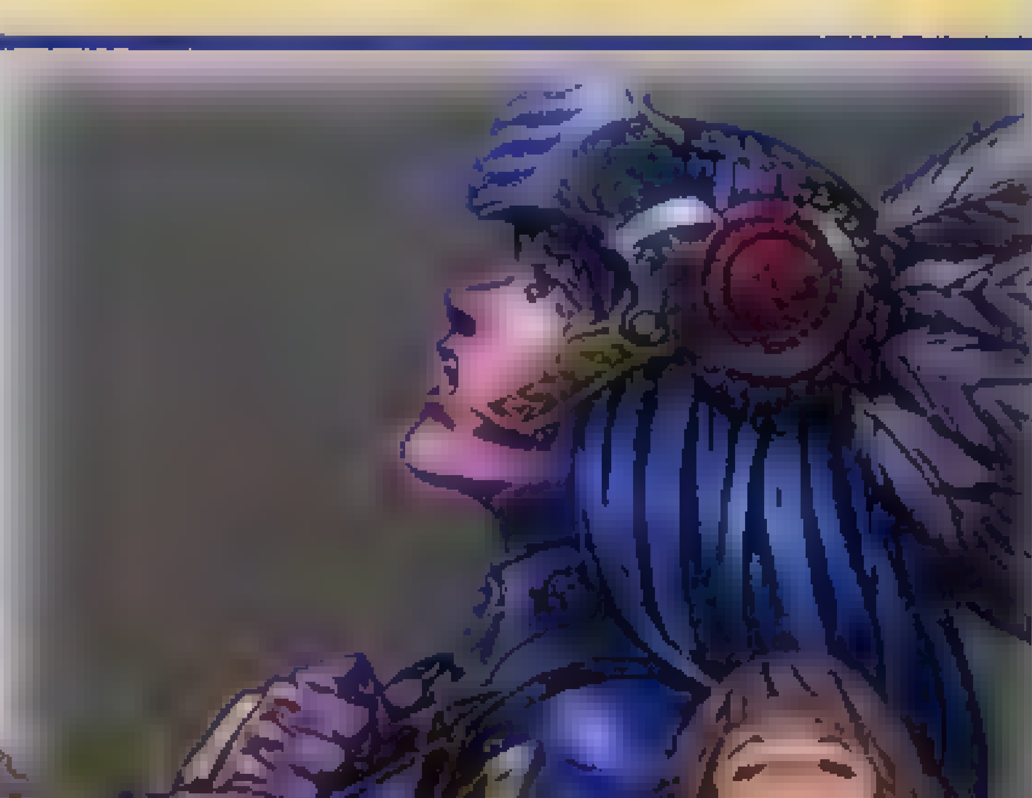
吉成曜1971年5月6日出生于日本东京，出生在这样一个国际化大都市本身就是一种优势，这样能够很好地吸收来自本国以及世界各地的文化。在学生时代，吉成曜就已经对自己的将来有所打算，对于这个从小就喜欢涂鸦的孩子而言，设计自然就成为了将来发展的方向。进入东京设计学院后，吉成曜如鱼得水，不断吸收着各种艺术的营养。在毕业后1992年他进入日本著名的多媒体公司Mad House，这一年他才只有21岁。不过在进入Mad House之后，吉成曜很快就发现公司的理念与自己的初衷有些不符，于是毅然于同年辞职。对于一个才毕业没多久的学生而言，能够如此干脆地辞掉一份好工作，实在是勇气可嘉。辞职之后他加入了GAINAX的麾下，事后证明这一举动完全是正确的。



1999年，让更多的人记住了吉成曜这个名字，因为这一年的12月22日著名游戏厂商Enix推出了由tri-Ace开发的一款RPG《女神侧身像》。以北欧神话为基础，恢弘悲壮的剧情，细腻的人物刻画，划时代的战斗系统，让这款游戏在玩家口种得到了高度的评价。但给人视觉冲击最大的还是由吉成曜和哥哥吉成钢所设计的极具个人魅力的各个角色。用色大胆，华美而不落入俗套，人物饱满表情生动，再配上樱庭统那宏大的音乐，简直就是完美的体现。（相信那张蕾娜斯的悲鸣以及与路西奥接吻的插画一定给每个玩家留下了深刻的印象。）并且，由他所画的理查德·瓦雷斯和梅尔蒂娜在玩家心目中有极高的人气（理查德·瓦雷斯人气排名第一），人物设计之成功可见一斑。2005年，吉成曜再次担任游戏角色设定，而这款游戏就是阔别3年的《格兰蒂亚Ⅲ》，相信他的加入会让这款游戏生色不少，让我们一起来期待今年夏天的到来吧。

《新世纪福音战士》，这部冲击性的动画在90年代的日本动画界引起了所谓“日本动画的第三次冲击”，其影响力之大完全无法用具体数据来统计。只能说之后日本动画发生了翻天覆地的变化。就是在这一部话题性的动画中，吉成曜担任了原画的角色。这一次经验为他以后的发展打下了坚实的基础，也成为了他事业的转折点。而我们在《美少女战士S》、《机动战士V高达》、《饿狼传说 剧场版》等动画中也能看到其身影，通过这些知名动画吉成曜巩固了自己在业界中的地位。

















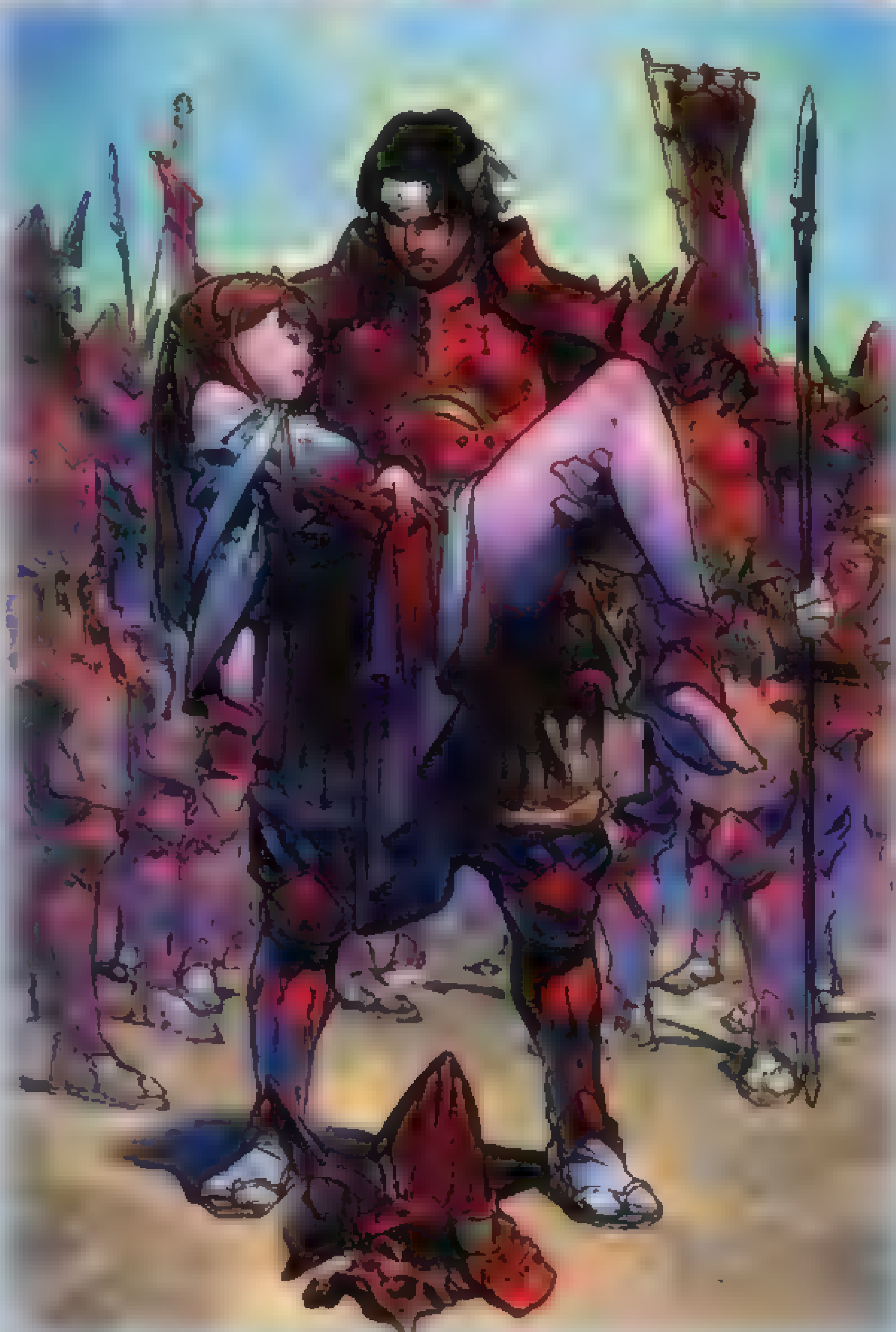


提到吉成曜有一个人就不得不说，那就是长他2岁的哥哥吉成钢。吉成钢也是一名动画制作人，1990年加入了日本著名动画会社动画浪漫，1997年辞职，之后就一直作为自由创作人而活跃在ACG界。从OVA、TV动画到游戏，都能看到他的身影，PS版《幻想传说》的事件动画部分的制作人就是吉成钢。而他与弟弟吉成曜的合作也是非常多的，国内玩家比较熟悉的《饿狼传说 剧场版》中两人就有合作。在《女神侧身像》中吉成钢同样也担任角色设计，主角蕾娜斯以及路西奥就出自他之手。不过话说回来，这两人不愧为兄弟，画风真是太像了。（众编：废话，这可是同一个游戏啊！不一样怎么行！）



华丽·细腻·夸张

用这三个词来形容吉成曜的风格毫不过分，这样的风格在《女神侧身像》中体现得淋漓尽致。蕾娜斯那身绚丽的甲胄，芙蕾那飘逸的长发和高贵的气质，那那美和服上细微的装饰和花纹，丰富的表情，都是其风格的完全体现。这些效果加在一起其结果就是画面非常具有震撼力（有震撼力、视觉冲击感强，这可以说是吉成曜作品的最大特点），细腻夸张的表情让玩家更有代入感，可以说，如果没有吉成兄弟的人设那这款游戏的魅力将会打一个折扣。



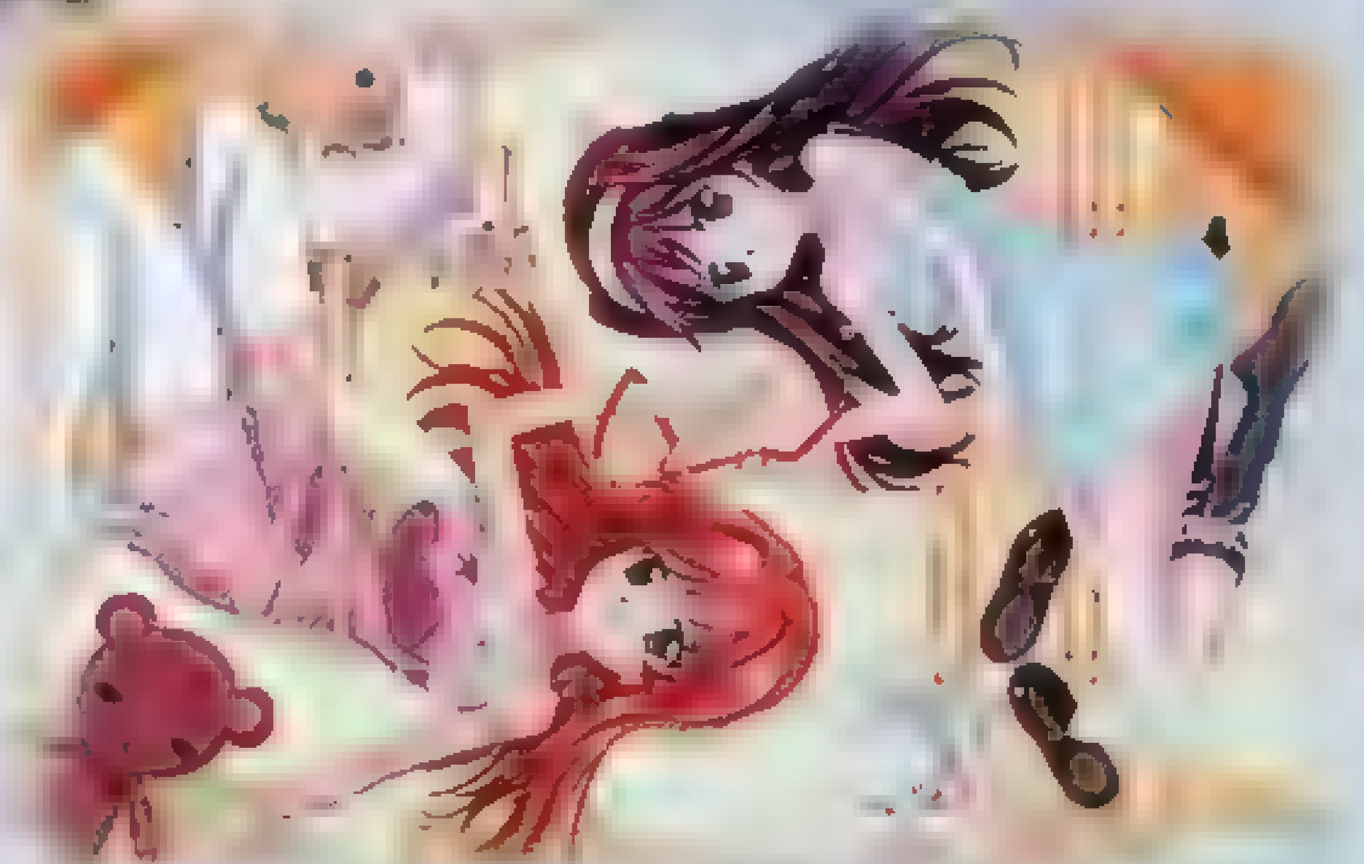
主要作品一览



女神侧身像

■1999年■ENIX/tri-Ace■角色设定

真正让更多人了解吉成曜是何许人也的经典游戏。用色华丽，潦草中不失一丝细腻，角色表情细致到位。这也是作者最具代表性的作品。



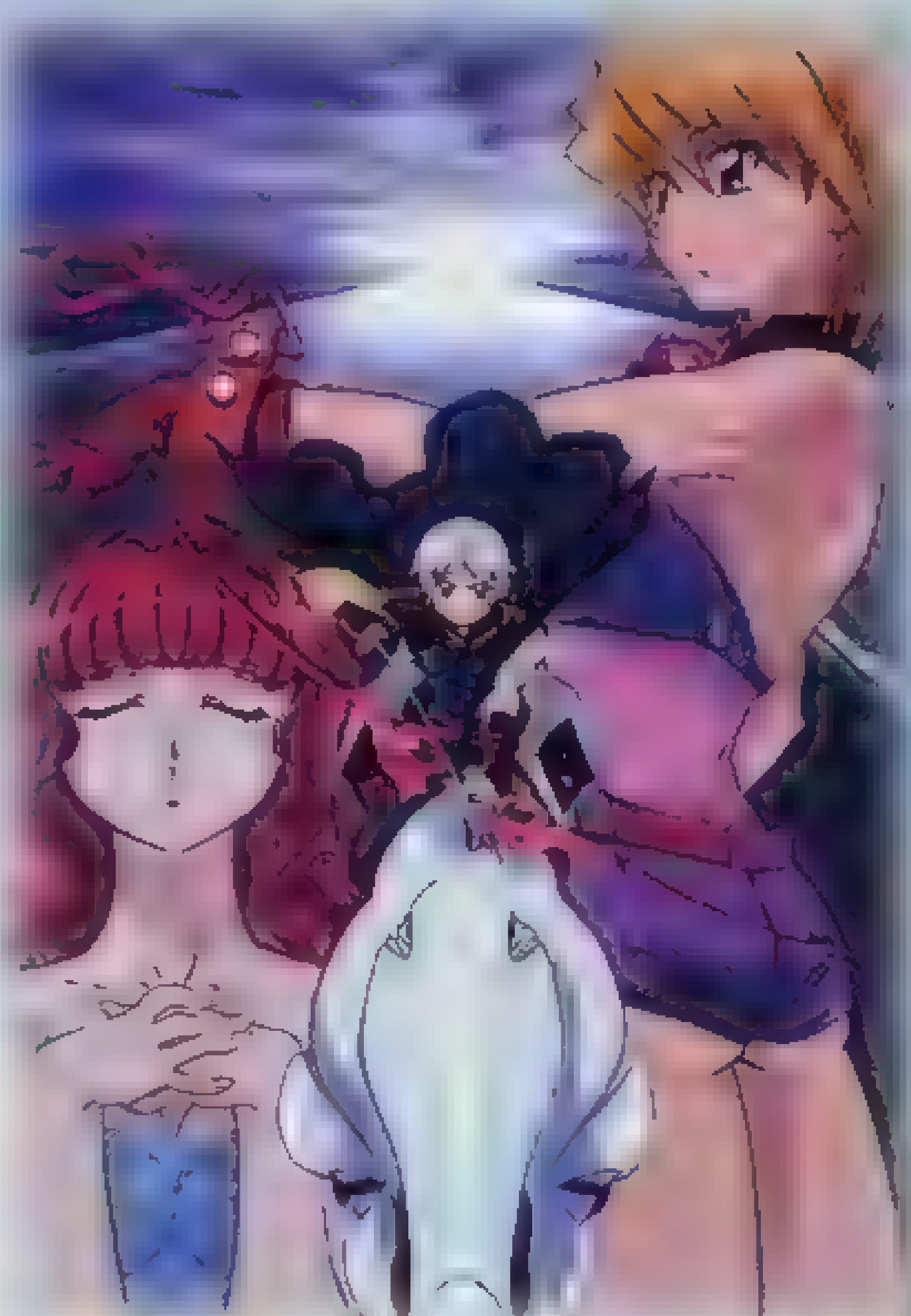
这个丑陋而美丽的世界

■2004年■GAINAX■怪物设定



忘却的旋律

■2004年■GAINAX■机械设定



格兰蒂亚III

■预定2005年■Square Enix/Game Arts■角色设定

吉成曜的最新作品，同时，该作品本身就具有特殊的意义。相信吉成曜的华美画风能让该作品锦上添花。

代表作

【OVA】

暴走战国史スペクター诞生（原画）

超时空世纪オーガス02（原画）

豪恺撒（原画）

FLCL（原画）

【TV动画】

美少女战士S（原画）

机动战士V高达（原画）

新世纪福音战士（原画）

徽章机器人（原画）

【剧场动画】

新世纪福音战士（原画）

饿狼传说（原画）

人狼（原画）

【游戏】

女神侧身像（角色设定）

格兰蒂亚III（角色设定）



&3DM-SMV
www.plumbook...

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者 张宏

管一个半老徐娘叫“姐姐”的深层原因

对日本稍有了解的人都知道，日本女性忌讳别人问自己的年龄，不管自己辈份多大，都希望小孩叫她“姐姐”，而不希望叫她“阿姨”，在此从语言、文化的背景，解析一下这种现象。

这种现象，有两个原因，一个是表面原因，一个是深层原因。表面原因，我想大家都知道，女人最怕别人说自己老，世界各国女人，大概都一样，日本女人也不例外。“ねえさん”（neesan，姐姐）和“おばさん”（obasan，阿姨，也就是我们常说的欧巴桑啦）在感觉上是两代人，至少相差20岁，所以日本女人喜欢前者讨厌后者是可以理解的。这个原因就不用多说了，我下面说说深层原因。日本有一位著名学者土居健郎，专门研究日语词汇的起源问题，比如“たべる”（taberu，吃）、“のむ”（nomu，喝）起源于古代日本的某个事物等。您可以看出，这是一项很专业、很深奥的研究，不是一般人能干的。土居健郎的研究成果中，有一部分内容与我们这个话题有关，他认为下列日语单词是古代日本家庭中由于姐弟关系而形成的：

ねだる（nedaru，央求）

すねる（suneru，别扭）

ひかむ（hikamu，乖僻）

あまえる（amaeru，撒娇）

比如，弟弟“央求”姐姐，带他去海边玩，姐姐说不想去，弟弟于是开始闹“别扭”，故意做一些很“乖僻”的事情，最后姐姐实在不忍心了，终于带弟弟去了，弟弟很高兴，一边走，一边跟姐姐“撒娇”。所以，在日本传统家庭中，姐弟之间确实有一种很特殊、很微妙的人际依赖关系，而兄弟之间却没有这种关系。这种关系在现在日本城市家庭中已经不太明显了，但在农村家庭中还很明显，如果大家有兴趣，不妨去考察一下。

在日本，一个年轻男子，管一个半老徐娘叫“姐姐”，叫完之后，按照一种很隐晦的社会默认习俗，两人之间就建立了一种特殊关系，在这种关系下，两人更加亲近，互相之间可以撒娇，甚至还可以进一步发展出一些很暧昧的事情也不会引起社会非议。



主持人邪魔天使的随笔

《机动战士高达SEED 命运》的剧情发展越来越扑朔迷离，我对《第三次机战α》也是越来越期待了，真不知道Freedom会在里面有多强大，不管强弱，反正是一定要用啦。另外，母舰当然是用大天使号啦，玛琉舰长太萌了！当然还有其他不可抗拒的因素。(^_^)EVA的出现倒是有点让人吃惊，不过肯定是会用的了。想想今年的游戏阵容真是可怕啊，我越来越担心我的钱包了……



■火花天龙剑 Fate

东瀛采风

同人女和腐女子

随着大家对日本动漫和游戏的认识逐渐加深，对很多日本的ACG（动画、漫画和游戏的简称）文化也应该有所了解了，而对于“同人”二字想必也是耳濡目染了吧。所谓同人就是对ACG的版权物（即官方推出的作品）进行二次创作等活动，包括文学、COSPLAY以及创办同人志等。在同人活动中的女性FANS被称为“同人女”。（奇怪的是“同人男”这个词几乎是看不见的。）不过由于很多原因很多人误解了这个词，将它与喜欢某B字头东西的女性FANS划上了等号，其实这是有所误解的。同人女中大部分都是进行正常向二次创作的，甚至还有女性FANS讨厌某B字头的东西。而喜欢BL的这部分同人女自嘲地称自己为“腐女子”，虽然她们也属于同人女的范畴，但千万不要将二者混为一谈。



经典台词鉴赏

過去（きのう）に世界（せかい）を守（まも）ってくれたから、僕（ぼく）たちは、現在（きょう）を、未来（あした）を…生（い）きていくことができる。

——kinou ni sekai wo mamottekuretakkara bokutachi wa kyou wo ashita wo ikiteikukoto gadekirru。

——因为你在昨天保护了这个世界，所以我们才能在今天以及明天活下去……

这次《荒野兵器4》的剧情真是绝赞啊，有很多经典的台词，对此小邪我都不好选择了。这句话里面用了借用的手法，“過去”、“現在”和“未来”原本的发音是“かこ（kako）”、“げんざい(genzai)”和“みらい(mirai)”，这里分别用了“昨日（きのう）”、“今日（きょう）”和“明日（あした）”的发音。一般这种借用都带有特殊意义，当然，像“幻想（げんそう，gensou）”四个日汉字非要读成“ファンタジー(fantajii)”那就是为了赶时髦了。

2005年最强游戏开发技术巡礼

特稿 Special Article

在高科技产业领域，技术跨越(Technological Leapfrogging)是经济学中一个相对较新的研究课题，所谓的“技术跨越”是一种非连续的技术进步方式，指的是通过一个较长周期的技术积累，实现迅速的跨越式的技术更新换代。在IT业，技术的发展一般是持续性的稳步提升，而在游戏业，技术跨越的特性非常明显。每隔5、6年的主机更新换代便是实现技术跨越的重要时期，在这个时期内，游戏的软硬件技术都将实现跨越式的大规模革新，从而促使玩家更新换代，购买新主机，以此推动游戏产业的发展。与PS2的发售相隔5年，如今我们终于即将迎来游戏业又一次的技术跨越。硬件的技术更新与软件技术是相辅相成的，虽然目前次世代主机的真正性能我们还是无缘得见，通过目前公开的一些软件技术我们已经可以大致窥见次世代游戏的无尽风采……

文 星夜

虚幻引擎3（Unreal Engine 3）

1997年初，比尔·盖茨和几位顶尖程序员在华盛顿州雷蒙德市的微软办公楼里秘密会见了Epic Games的雷恩和斯威尼，在会议室里，斯威尼向盖茨演示了他们的最新技术结晶——《虚幻》，一款名气不大，却有着最尖端技术的FPS游戏。虽然由于版权归属问题，微软最终没能与Epic Games合作，不过《虚幻》的尖端技术着实给盖茨留下了深刻印象。8年后，当微软开始为Xbox2积极备战之时，Epic Games再次出现在他们的视线中。今年的游戏开发者大会上，微软游戏制作室宣布已经开始采用虚幻引擎3(UE3)为Xbox2开发游戏。而就在此前一个月，Midway已经宣布该公司旗下的全部制作室都在使用UE3开发次世代游戏。



▲这是1996年公开的《虚幻》的游戏画面，即便以如今的眼光来看仍可说是相当不错的效果。

1998年5月18日，初代《虚幻》的诞生打破了id Software在游戏引擎市场一枝独秀的场面，其后的两年时间里相继有18款游戏采用了该引擎，并且该引擎也广泛使用于教育、建筑等领域，联合国教科文组织的世界文化遗产分部也曾使用UE制作巴黎圣母院的内部演示。时至今日，UE系列引擎已经成为游戏业内使用最为广泛的游戏引擎，代表作包括“《分裂细胞》系列”、《神偷：致命阴影》等。连续两年的游戏开发者大会上，UE3都是最引人注目的焦点之一。

UE3的强大功能

UE3的强大性能同时体现在其灵活适应各种硬件环境的特性。在这套开发引擎下，所有人物的3D模型都是由两套多边形网格构成的，一套由几千个多边形构成，另外一套则是由数百万个多边形构成。UE3引入了一套高效率的分布式算法，会根据画面需要动态调整多边形数。这样当画面中人物比例较小时(例如站在镜头远处的时候)，其人物模型只有几千个多边形构成，当镜头拉近，就会变成数百万多边形的高精度模型。而玩家用肉眼很难发现其中的变化过程。这套技术其实早已有之，不过在次世代游戏动辄上亿的多边形环境下，UE3对于该技术的高效应用令人惊叹。



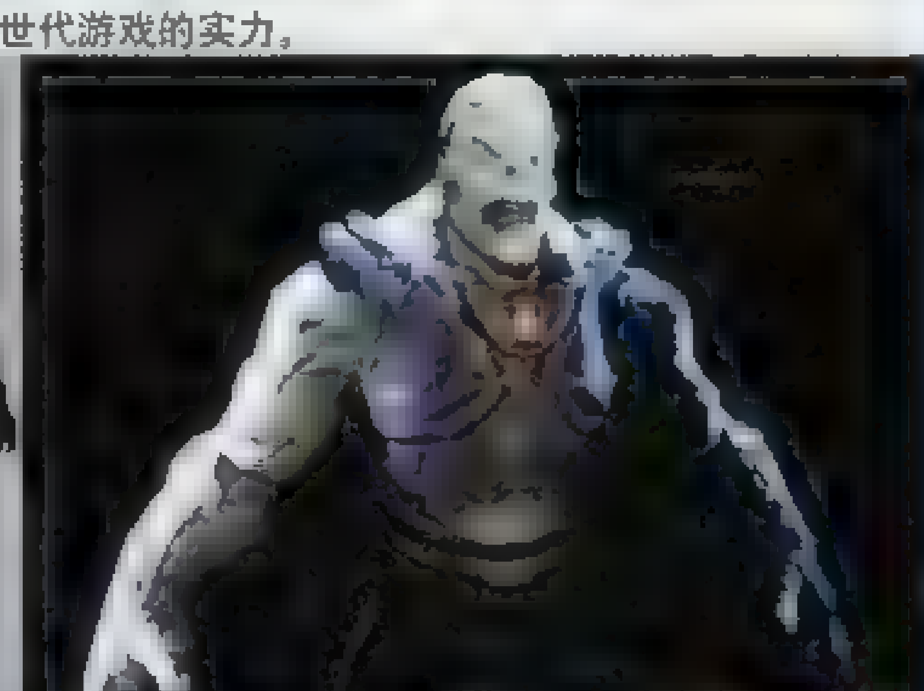
▲这个场景的低精度版只有50万个多边形，而高精度版用掉了1亿个多边形，每个细节都具有足以乱真的效果。这样的细节程度代表了次世代游戏的实力。



5287个多边形构成的低精度版模型。



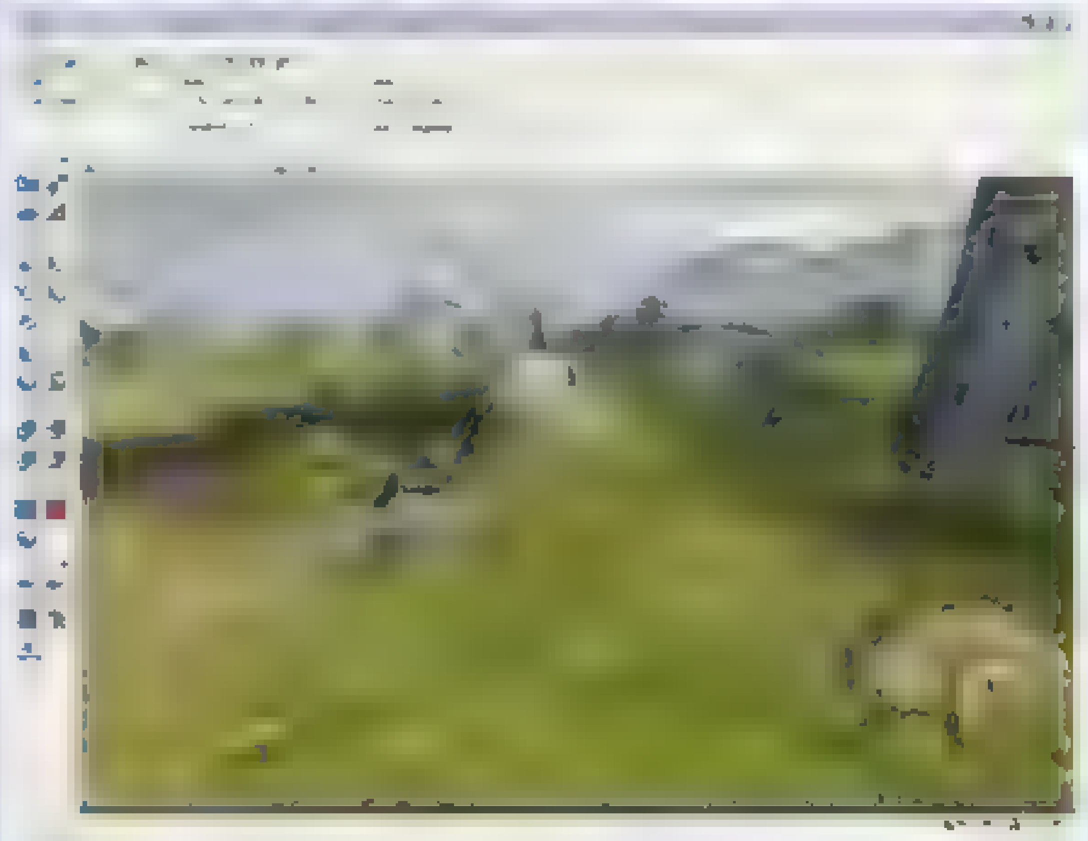
200万个多边形构成的高精度版模型。



加上贴图和光线效果后就成了这样一个具有惊人逼真度的家伙。

UE3的易用性

UE3是一套完整的次世代游戏开发框架，提供了全套最尖端的游戏开发工具。简单易用而功能强大是这套引擎的最大特征。UE3的易用性体现在丰富的视觉化设计界面，可以用“所见即所得”体现其易用性的特点。通过这套工具，开发者可以借助最为直观的图形做出丰富的效果。甚至最抽象的AI框架也会通过形象化的图形进行设计。



▲视觉化的地形编辑器，可以直接在环境中改变地形，以及地面的植被图层。这张画面中的云层效果也很值得注意，天空中的云层效果不仅逼真，并且会极为真实地向地面投下阴影，这些阴影的浓度会随着云层厚度的变化而即时改变。

Epic Games官方的首款UE3游戏

用UE3开发的游戏到底具有怎样的品质呢？虽然目前已经有不少开发商宣布采用UE3开发游戏，人们最关心的还是Epic Games自己开发的UE3游戏。“《虚幻竞技场》系列”一向都是UE系列引擎实力的最佳诠释，《虚幻竞技场ENVY》适逢其时的公布显然是Epic Games有意炫耀其UE3的强劲性能。该作支持今年GDC上刚刚公布的“无缝世界”技术，虽然高精度的画面带来庞大的数据量，通过智能化的数据读取方式，可使得玩家完全感觉不到读盘时间。



▲目前公布的《虚幻竞技场ENVY》游戏画面中，最为惊人的就是这张完全即时验算的Malcolm的脸部。这样逼真的画面已经完全超越了目前游戏中顶尖CG动画的水准。

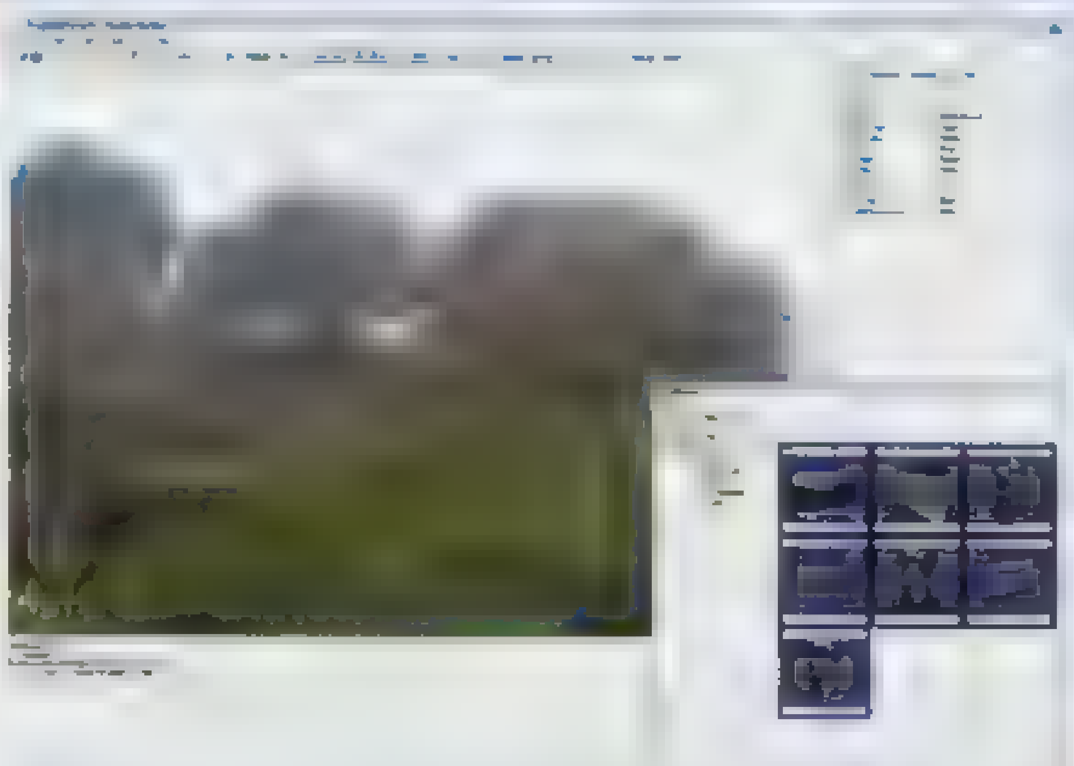
真实引擎（Reality Engine）



从名字上就不难判断，这是一款针对虚幻引擎而推出的全新引擎技术。Reality Studios成立于2002年，2003年UE3尚未公布，Artificial Studios公司就公开了"真实引擎(RE)"的首个技术演示DEMO，其中就应用了后来出现在《毁灭战士3》等作品中的像素遮影等高端图形效果。不过由于Artificial本身知名度不高，这项新技术并没有引起多大注意。其后Artificial Studios再接再厉，为他们的这款引擎加入了越来越多最尖端的图形技术。2004年TGS展期间，Artificial悄然发布了RE的静物演示最新DEMO，其照片级画面素质引起了不少业内人士的关注。一些中小型游戏开发商开始采用该引擎开发游戏。

简单的真实画面

"真实引擎"最大的特征就是可以使得最简单的画面具有照片级真实度。该引擎引入了"预计算辐射度过渡(PRT)"技术，支持即时次表面散射和柔影效果。而"高动态范围渲染(HDR)"的浮点缓冲使其支持色调映射、曝光控制、蓝色偏移等效果。另外独特的"图像后期处理(IPP)"技术则提供了远景纵深、夜视、动态模糊、光晕等效果。简单的说PRT、HDR与IPP技术的采用使得该引擎具备了与现实世界无异的光影效果，使得游戏画面就像是用摄像头对着实物拍摄出来的一样。



▲RE同样具备强大的"所见即所得"编辑器，并且在编辑过程中可以无需代码汇编，直接从编辑画面切入到游戏画面中。

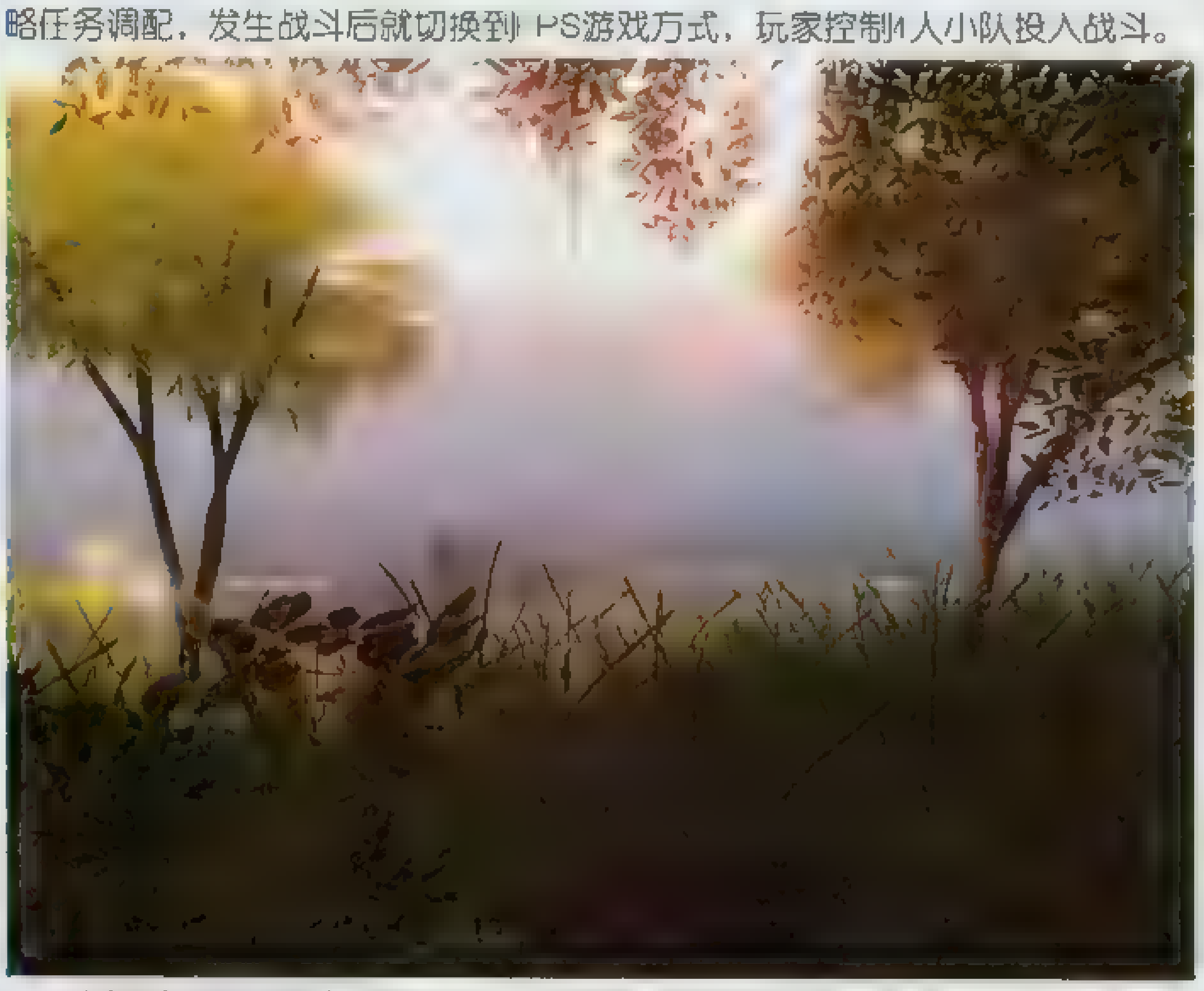
■这幅图片是PRT与HDR技术的最佳诠释，虽然3D建模和贴图都相对简单，真实的光影效果使其具备了照片级的画面品质，甚至可以看到非常真实的远景模糊效果。



使用RE的游戏

RE首款官方游戏《抢劫令》

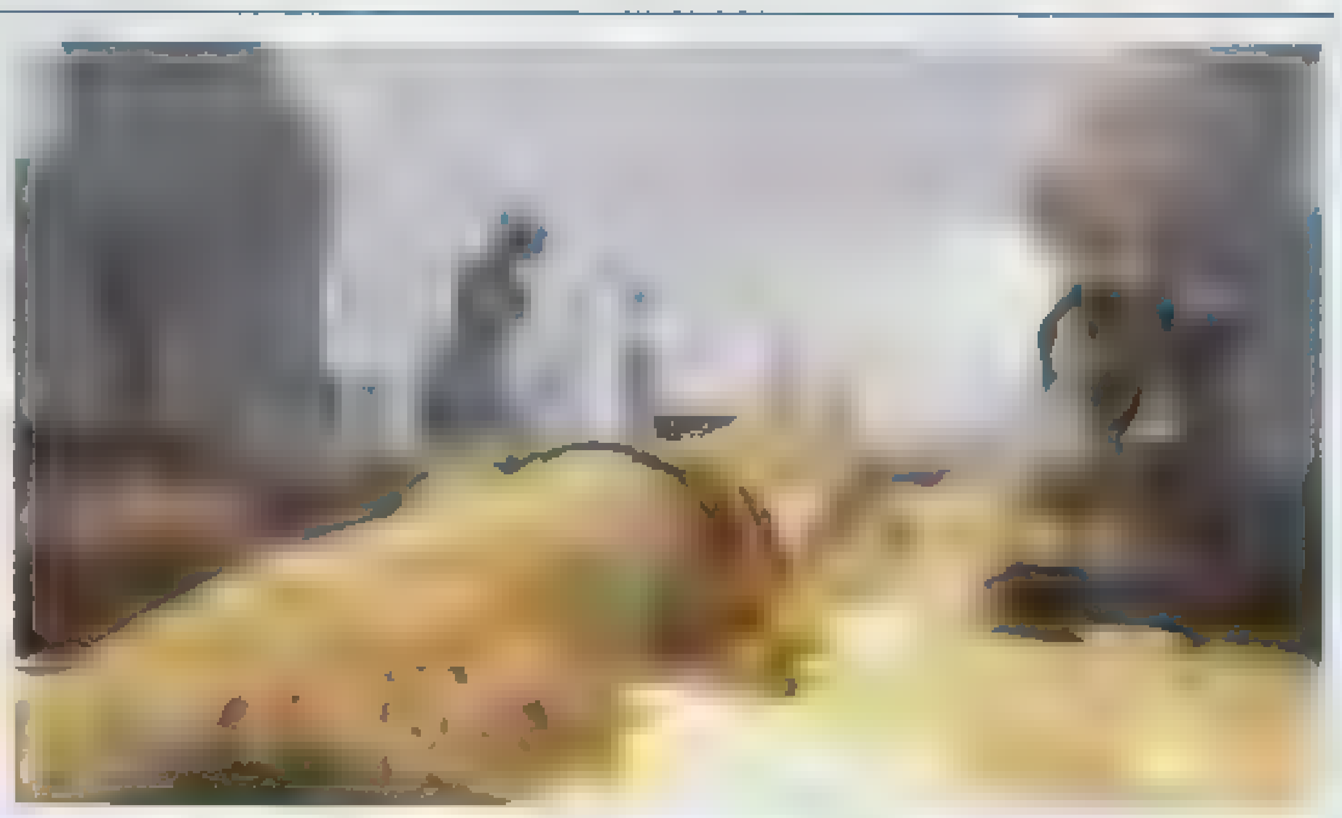
为了体现真实引擎的强大性能，Artificial方面利用该引擎开发了一款叫做《抢劫令》(Cry Havoc)的Xbox2游戏。这是一款融合了即时战略和FPS特征的新形态游戏，讲述人类与外星人之间的战争。玩家可以在通常状态下进行队伍的战略任务调配，发生战斗后就切换到FPS游戏方式，玩家控制4人小队投入战斗。



▲注意霞光投射到水面上反射的光线，以及树叶在霞光照耀下各个部分的不同光线强度。

【梦想家】

DreamCazers公司的《梦想家》是一款新概念作品。这个场景是他们用一天的时间做出来的，展示了PRT技术所呈现出来的动态昼夜交替效果。



【报偿】

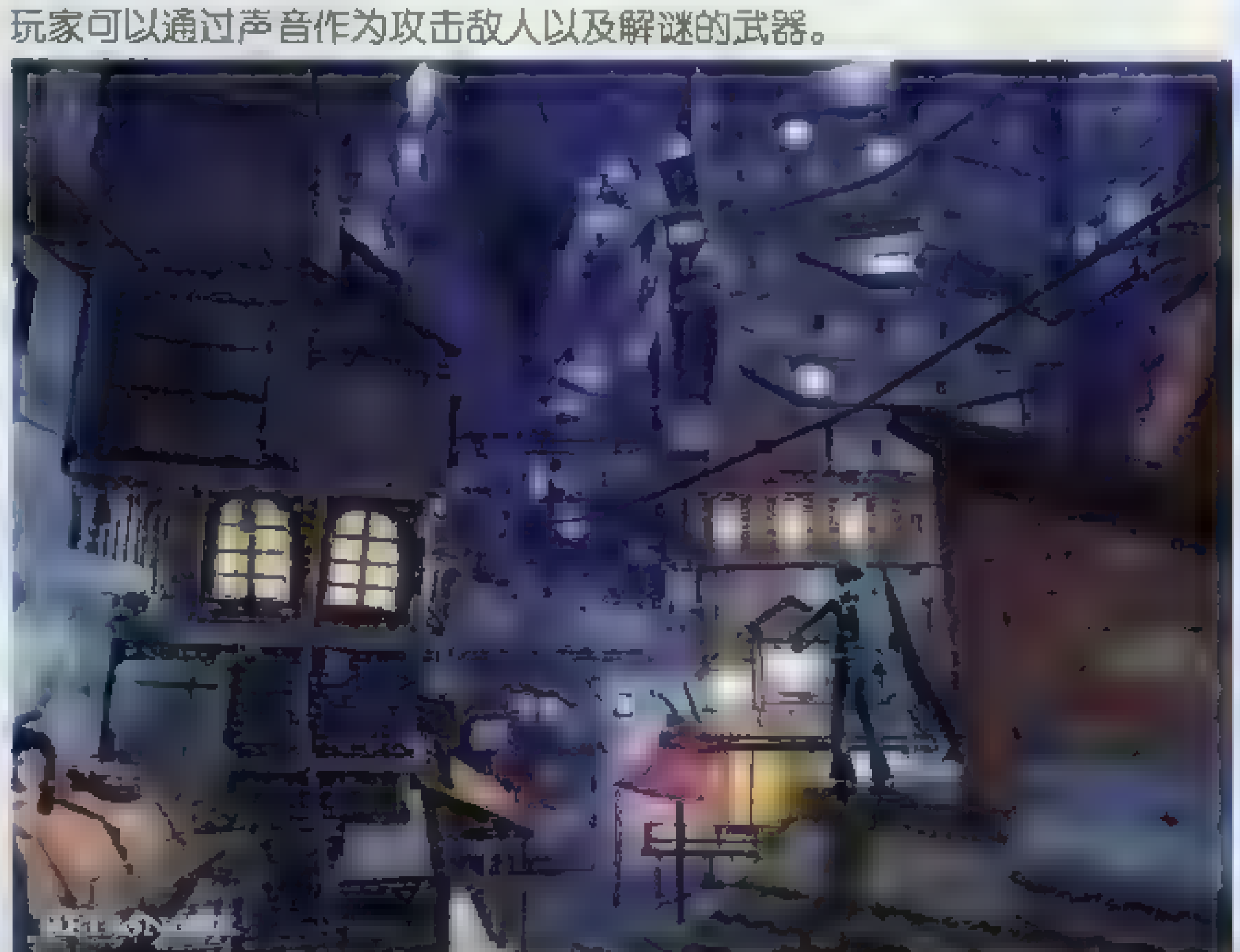
U-235制作室利用RE开发的Xbox2游戏《报偿》(Retribution)，预计今年11月发售。故事讲述主角年少时目睹父母被杀，6年后踏上复仇之路。游戏过程中可以在第一和第三人称视点间切换。



▲又是一张演示光影效果的画面，在火光的照耀下，很多细节部分投射的逼真的阴影是现在的CG动画中都很难看到的。

【梦都】

瑞典游戏开发商Team Tarsier开发的《梦都》(Metronome)对应平台为PS3和Xbox2。故事发生在一个叫做"梦都"的地方，整个地区由垄断了所有产业的组织"Corporation"所统治，所有市民成为没日没夜为其工作的机器。主角冒险的目标则是揭开梦都和Coporation不为人知的秘密。游戏中玩家可以通过声音作为攻击敌人以及解谜的武器。



▲这张画面体现了RE在创造大规模场景方面的实力，远景的朦胧效果以及窗户照射出来的灯光都显得极其逼真。



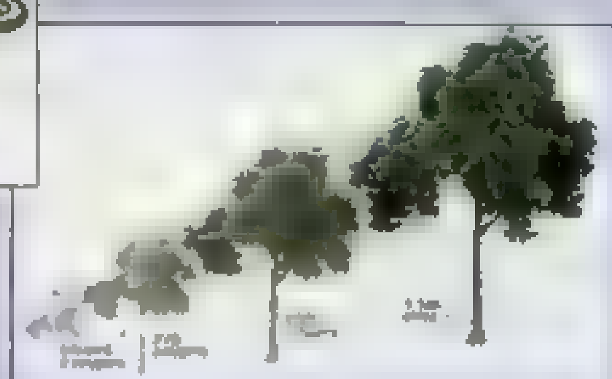
SpeedTree

森林场景或许是所有类型游戏场景中最为难以体现的。枝繁叶茂的树木、遍地盛开的花草，这些都需要游戏设计者投入庞大的工作量，同时也对硬件的处理性能提出了很高的要求。然而，森林场景在游戏中又是最为常见的，尤其是在各类RPG中。IDV公司的SpeedTree技术就是为森林场景设计的全套解决方案。这套技术被广泛应用于工程、设计等各个领域，而应用于游戏开发的则是其中的SpeedTreeRT技术。

SpeedTreeRT技术最大的特征就是其"自动细节度(LOD)"生成系统，开发者只要设定一定的LOD数值，该引擎就会自动生成具有相应细节度的树木场景。SpeedTreeRT技术同时提供了多种风吹效果的即时演算方式，并且根据运算能力的需求将部分运算任务动态安排给CPU，可以在保证高逼真度的同时大幅节约CPU运算能耗。目前这项技术已经与UE3相结合。



▲动态风效。开发者只要设定风的方向以及强度，SpeedTreeRT就会自动生成枝叶的摆动效果，并且风的强度参数可以动态变化，使得树叶的摇摆根据环境条件产生相应的细微变化。



▲远处看的时候只有2个多边形，而镜头拉近的时候变成了1126个多边形，这就是LOD系统带来的智能化自动细节度生成效果。

《上古卷轴IV：湮灭》



采用SpeedTreeRT技术开发的游戏中，最引人注目的就是这款《上古卷轴IV：湮灭》。这款作品由Bethesda Softworks制作，Take Two发行。游戏从2002年开始投入开发，预计明年上市，对应平台为PS3和Xbox2。《上古卷轴IV》是一款大气磅礴的动作RPG，庞大的场景和近乎无尽的视野是本作的重要特色。本作其他方面的设计概念也颇令人期待。例如游戏中引入的"辐射式AI"系统，NPC会根据周围事物做出符合其性格的行动，让玩家感觉碰到的形形色色的人物都是有血有肉的真人。本作的游戏时间号称将有数百个小时。

▲茂密的草丛会随风飘动，这样的效果也只有SpeedTreeRT才能做的出来。



▲森林场景在《上古卷轴IV：湮灭》中占了很大比重，仿佛是在炫耀SpeedTreeRT的性能。

NovodeX 物理引擎

今年的GDC大会上，各式尖端物理引擎的争奇斗艳成为一大看点。其中Agela公司的NovodeX物理引擎由于与其全球首款物理处理单元PhysX相搭配而成为人们关注的焦点。NovodeX是一个模拟刚体(形状大小不随外力和运动而变的固体)动力学的物理引擎，支持速度、加速度、动量、冲量、碰撞等物理概念。NovodeX的开发库支持跨平台、多线程、高速碰撞检测等特性，专门对汽车物理的模拟做了优化。目前已经有60多家游戏制作室和研究机构采用了这项技术，并且微软也已经选择结合NovodeX技术的开发工具包作为Xbox2游戏的官方开发工具之一，而世嘉、育碧、Atari和Epic Games等知名厂商也宣布支持该技术。

对于次世代主机广泛采用的多处理器架构的全面支持是NovodeX成为游戏公司热门之选的重要原因，Xbox2和PS3都将采用多处理器内核的架构，而NovodeX能够最大限度的对多处理器进行协调，以发挥其最大潜能。

UE3中的NovodeX



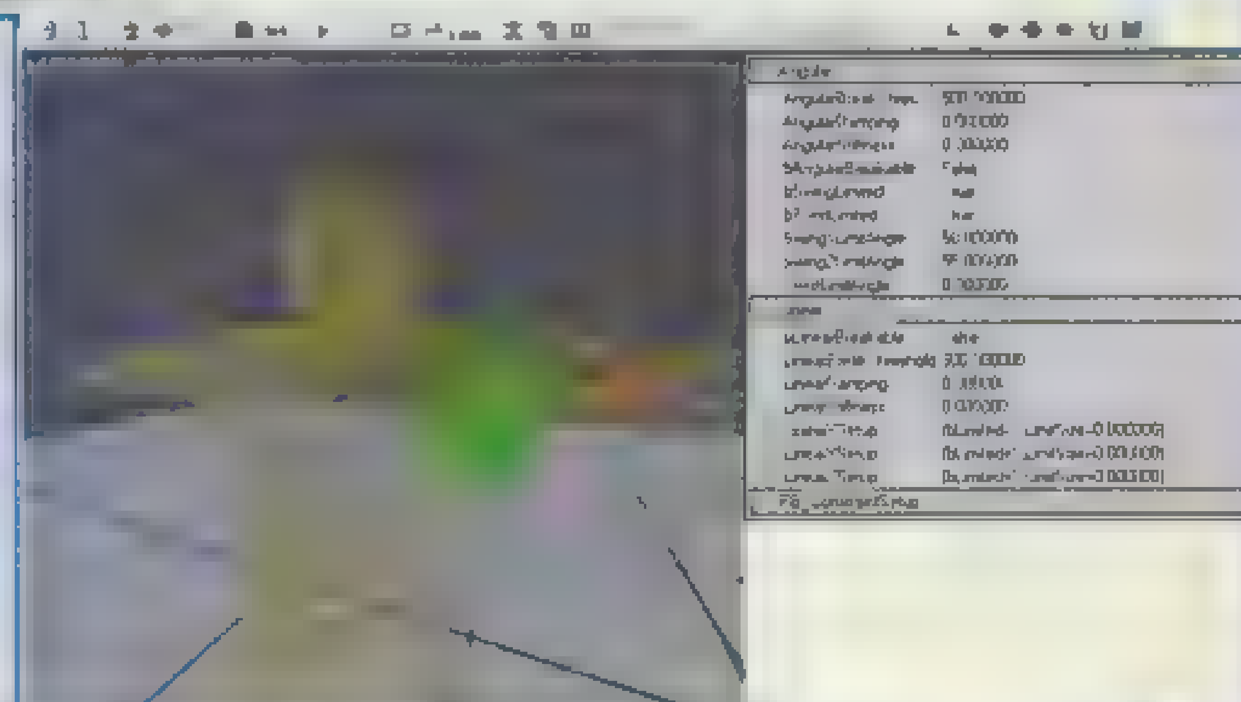
▲这个[illegible]中[illegible]有物体都是由[illegible]

今年的GDC大会上，虚幻引擎3的物理效果演示令人赞不绝口，而这主要归功于NovodeX。通过该引擎的刚体物理系统，画面中的所有渲染材质都具备了物理属性，以及物体之间互动的物理效果，例如不同材质物体之间不同的摩擦力、不同弹性系数的物体相碰撞的弹力等。这种物理属性不仅体现在视觉效果上，同时也表现在音效方面。音效会受到物理参数的影响，体现出反映其物理状态的声音效果。例如物体运动速度的变化会改变其发出的声音的频率，同一个物体不同部位不同材质所发出的声音会通过环绕立体声表现出来。而这些声音并非事先录制好，而是实时计算出来的。

RE中的NovodeX

今年2月Artificial Studios宣布支持NovodeX，编入到真实引擎中的NovodeX物理引擎可以同时处理数千个刚体，并支持微粒物理效果，实现了人物和场景的真实破损效果。对于水以及其他流体的物理效果表现尤其逼真，并且诸如衣物等柔体效果也有很好表现。





▲在编辑器内调整骨架以及节点的物理属性。

◀各种物体的材质不仅有着惊人的视觉效果，其物理特性也较为真实。

Havok Physics

Havok公司成立于1998年，致力于开发各种引擎技术。Havok Physics是业界最著名的一套物理引擎，使用该物理引擎的游戏不比UE系列少。去年获奖最多的游戏《半条命2》技术上最强劲的地方就是其物理效果，而该作使用的物理引擎便是Havok Physics 2。另外，微软的《光环2》、育碧的《幽灵侦察团2》、《全能战士》，EA的《荣誉勋章：血战太平洋》等也都使用了Havok Physics引擎。使用Havok Physics系列物理引擎开发的游戏共有约100款。除了游戏外，Havok的技术还被广泛应用于其他领域，例如电影《黑客帝国》的特效制作就采用了Havok的技术。

今年的GDC大会上，Havok宣布整合其两大新一代游戏引擎"Havok Physics 3"和"Havok Animation 3"，打造全新的"Havok Complete"全套技术。这套技术引入了大量全新技术特性，使得人物在受力时具备了近乎无穷的动作反应。全新引入的"持续性物理"针对当前游戏中物件移动速度越来越快的特点，对物体表面进行不间断侦测，克服了以往间断性物体表面侦测导致的"漏网之鱼"(现在游戏中经常出现的人物身体"离奇"穿透固态物体表面的现象，就是因为没有侦测到物体表面，从而将其视为可穿透物体。)



▲《半条命2》是2004年物理效果最出众的游戏。



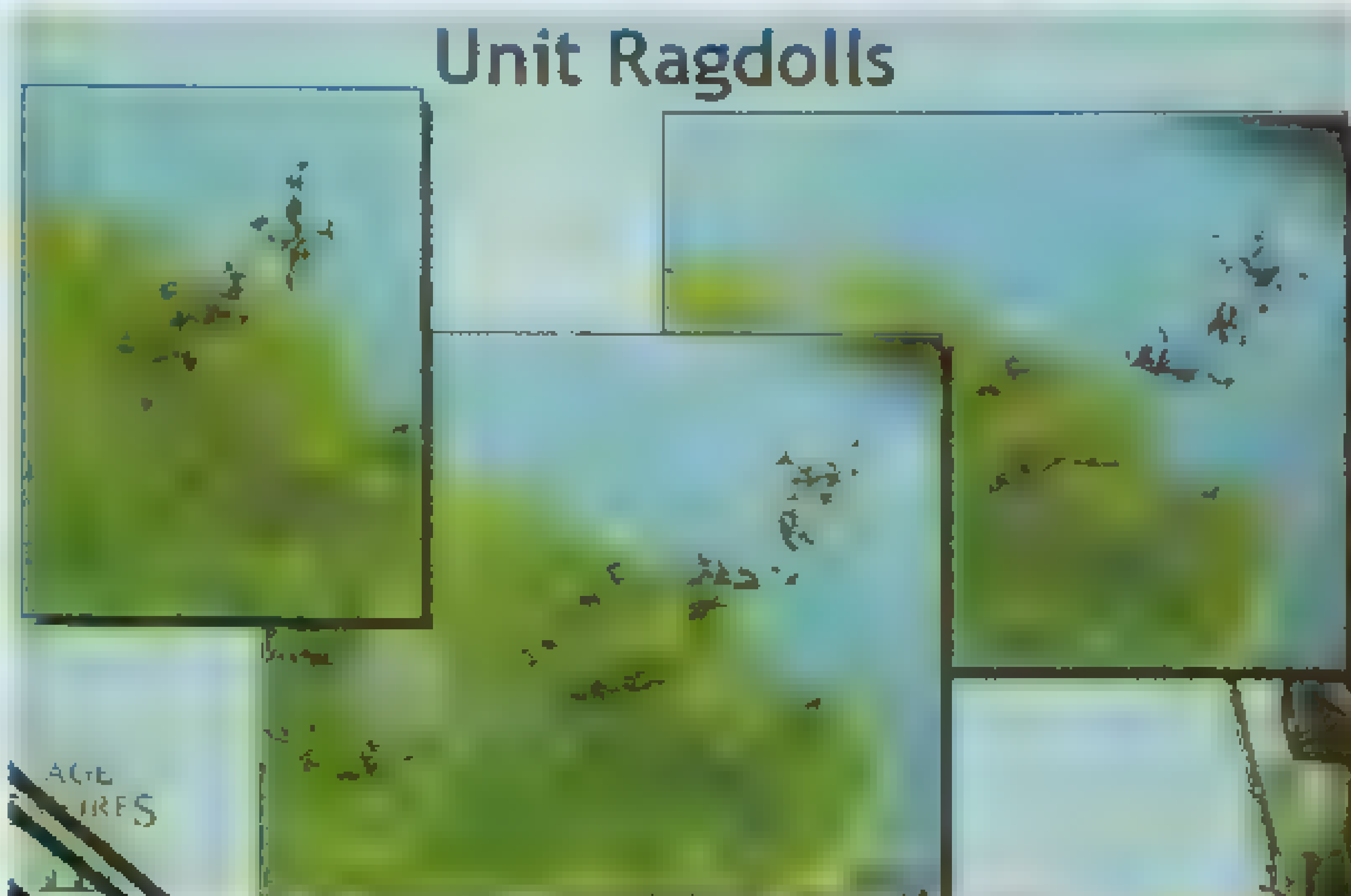
▲这样的画面完全是即时演算出来，在游戏中，玩家将有机会亲手创造出这样一个活生生的城市。考虑到Ensemble Studio与微软的密切关系，本作推出Xbox2版相信只是时间问题。

《半条命2》是Havok物理引擎性能的绝佳展示，不过与《帝国时代3》相比恐怕还要稍逊一筹。《帝国时代3》将布娃娃物理效果发挥到了极致。这种效果以往主要是利用在对人物死亡动作要求很高的FPS游戏中，对于同屏出现大批士兵的即时战略游戏而言是比较罕见的。而在《帝国时代3》中，不仅同屏幕会出现300～400个士兵，每个士兵内部的骨骼关节都有全套计算公式，包括弯曲程度、耐久度等都有一个基本范围，超过这个范围内部骨骼就会破损。士兵被炸飞时的物理效果更是不在话下。当士兵被子弹击中的时候，甚至可以看到他身上的帽子、背包、步枪等随着人物的倒下都呈现各自独立的运动轨迹。

建筑物的"崩坏模型"也体现了本作物理引擎的强大之处，建筑物由许多分逻辑碎片组成，炮弹从不同的方向打到建筑物的同一个位置所呈现的破坏效果都是不一样的。建筑物的爆炸形态根据碎片的轨迹而定。

《帝国时代3》的图形引擎同样值得大书特书。在制作《帝国时代》时，整个Ensemble Studio只有24个人，而本作仅美工就有27人。本作的图形渲染引擎的一个重要特征在于其光线效果。制作人的目的是让游戏中总是"阳光灿烂"，光晕效果的引入让画面显得美丽而朦胧。阴影的叠加效果也非常逼真，树木会在士兵身上投下阴影，而士兵的阴影又投射在地面上树木的阴影中，形成更浓的阴影。水的效果也是本作的一大亮点，水体采用了菲涅尔(Fresnel)反射技术以及预计算模拟技术，不仅水面的倒影非常真实，水纹还会随着风、水面上的行船等而变化。

Unit Ragdolls



▲布娃娃物理效果的典型表现之一：被炸飞的效果。注意士兵落下的帽子的运动轨迹，在即时战略游戏中，这样的细节程度是前所未有的。



▶水的质感、水面的波纹以及周围环境在水中的倒影都非常逼真。

&3DM-SN
www.plumbook.cn

源自名门的秘密新技术

游戏开发中间软件商以及中小型游戏公司出于宣传的目的频繁发布他们的最新技术，不过这并不意味着次世代尖端技术都掌握在实力派小型游戏公司手中。在次世代转型之际，大型游戏发行商早已做好技术筹备。不过由于担心其技术被竞争对手所模仿，这些大型企业往往采用闭门造车的方式，秘密从事于其新技术的研究。在次世代主机真正公开之前，我们恐怕很难看到他们的次世代游戏作品。

不过，大型游戏发行商的技术毕竟才是真正的主流。除了与Epic Games等引擎供应商合作外，多数游戏发行商也都在开发自己的技术。资本雄厚的EA早已开始研发其次世代技术，大肆收购实力型厂商Criterion等公司的主要原因便是在积累自身的强劲技术。EA近日正式公开的《极品飞车：头号通缉》(Need For Speed Most Wanted)是一款同时对应次世代主机以及PS2、Xbox、NGC、NDS、GBA、PSP、PC等平台的新作，虽然并没有公开游戏画面，我们可以从之前EA公开的一张“次世代《极品飞车》”画面中大致猜测本作次世代版本的画面品质。而在去年年底的瑞士信贷第一波士顿会议上，EA首席财务官Warren Jenson也曾经公开了一张《极品飞车》次世代新作的概念图，其极度逼真的画面令人震撼。今年年初，EA的洛杉矶制作室在一次座谈会上公开了次世代版《拳击之夜》的人物头部渲染测试DEMO。仅用1万个多边形构成的人物头部通过凹凸贴图、光线等各种特效的运用表现出极度真实的质感。据称在次世代游戏中，每个人物都会达到这样的逼真度。



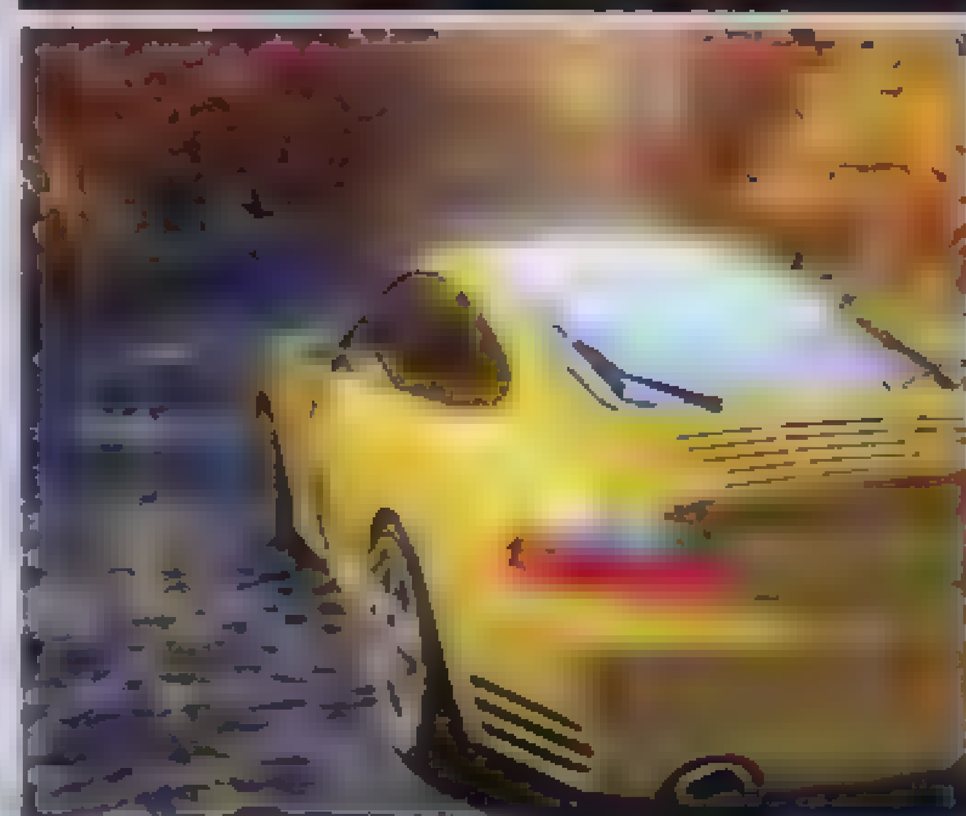
▲很难想象这样逼真的一个头像居然只有1万个多边形。



◀EA官方公布的《极品飞车：头号通缉》宣传图。本作以警车追击为主题，玩家的主要目标是通过地下飚车成为警方的头号通缉犯。



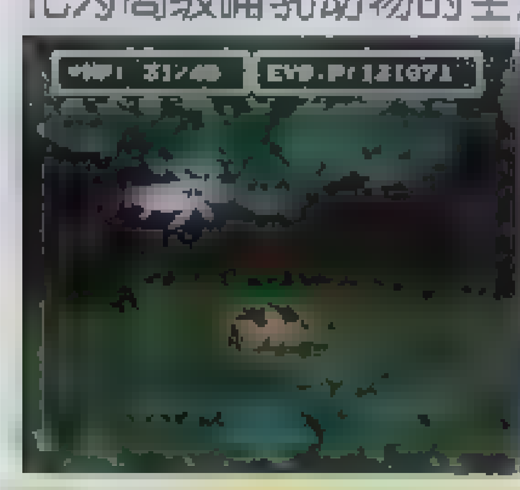
▲同样是在瑞士信贷第一波士顿会议上公开的次世代版《NFL》新作画面，绝对超越CG的画面品质。



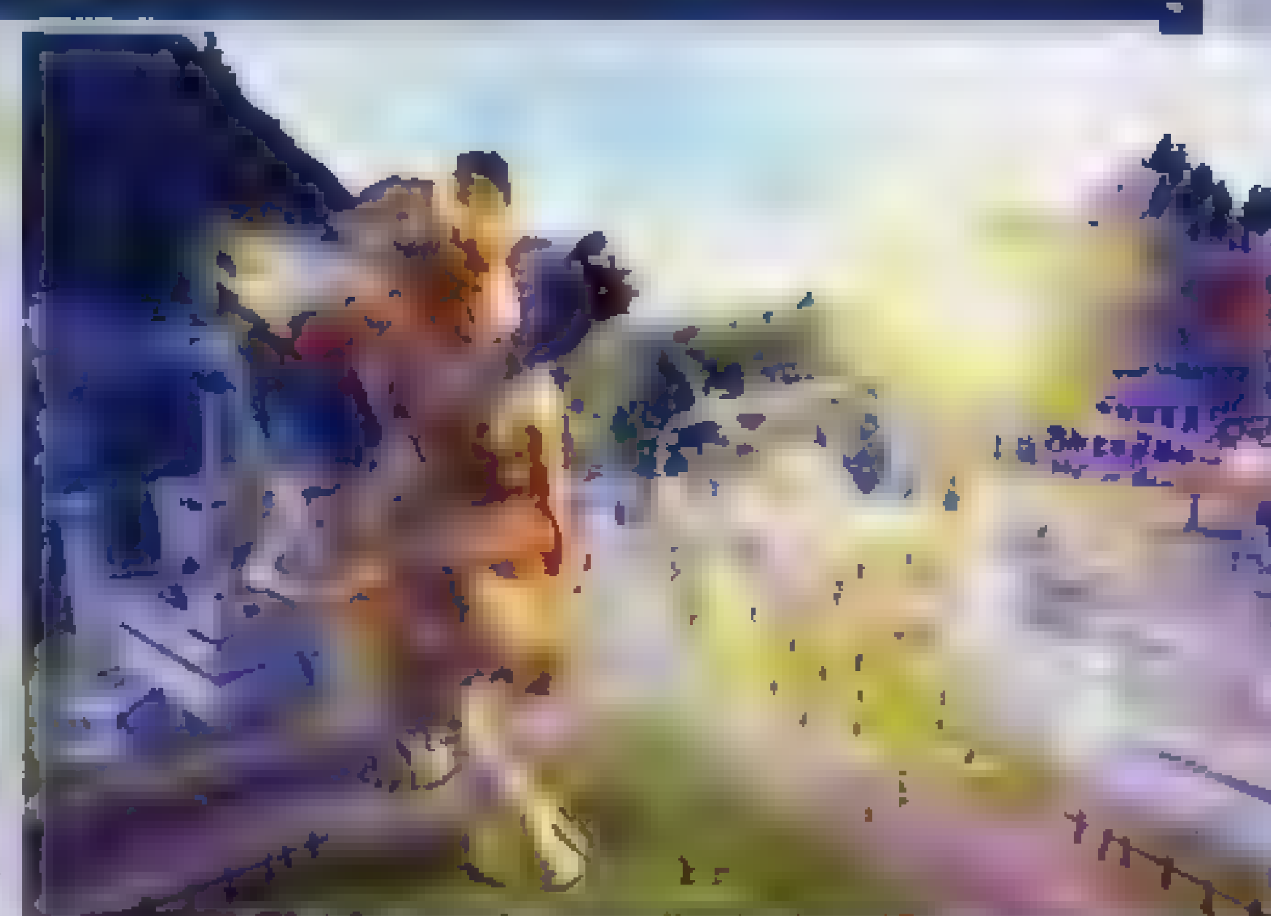
◀这会不会就是《极品飞车：头号通缉》的实际游戏画面呢？已经完全看不出与实拍画面的差别了。

全新的开发概念

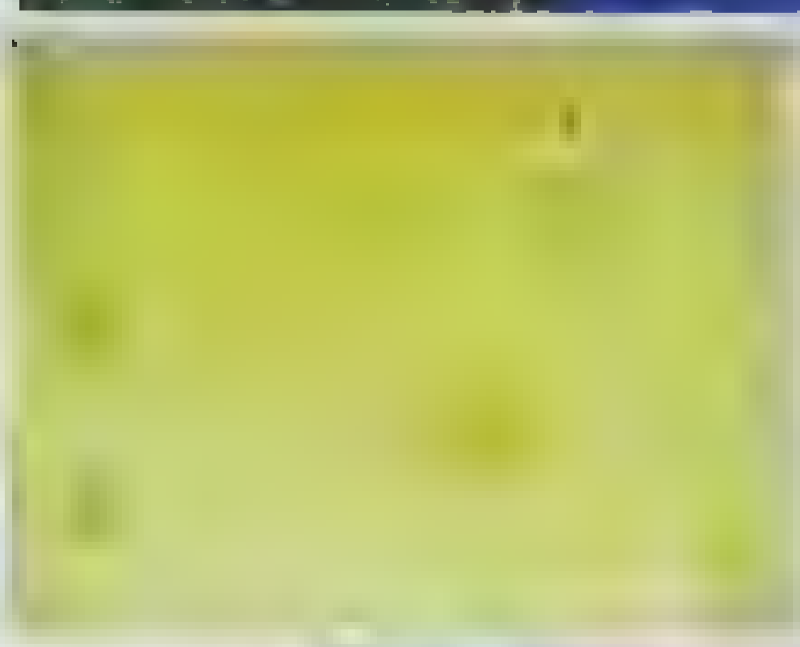
游戏开发技术的进化绝不仅仅体现在画面及物理效果上。随着硬件性能的提高，很多如今无法想象的游戏设计概念成为可能。有一定玩龄的玩家相信还记得1992年Enix在SFC上推出的《46亿年物语》，这款游戏横跨46亿年的历史，覆盖单细胞生物一直进化为高级哺乳动物的全过程。如今这样的设计概念将会得以重生。Will Wright是《模拟城市》、《模拟人生》等系列的制作人，如今他正在设计一款名为《Spore》的新概念作品。这款作品从数十亿年前的单细胞生物开始，一直进化为智能生物文明，最终发展出强大的武力征服整个银河系。虽然概念上与《46亿年物语》相似，《Spore》所描述的绝不是一两只动物的成长，本作的概念实际上可以说是《模拟城市》的衍生，不过玩家建设的不是城市，而是从零开始建设整个宇宙文明！到了游戏后期，玩家管理的是整个星际文明，控制整个宇宙的发展，视野可以从单个动物扩大到整个星系！这或许就是游戏设计概念在规模上的究极形态吧！



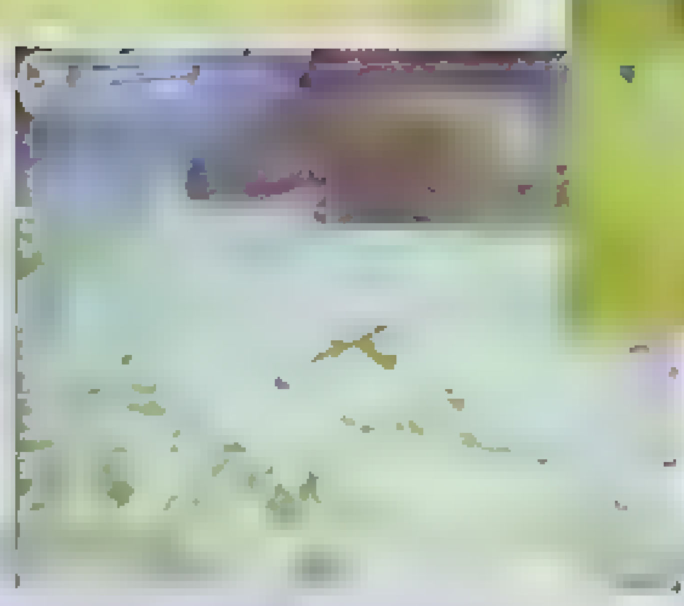




▲英国游戏业第一人Peter Molyneux开发中的《黑与白2》在设计概念上与《Spore》有一定的共通之处，在本作中玩家可以将镜头从草叶上爬着的蚂蚁一直拉伸到整个大陆版图。



◀游戏刚开始只是一些单细胞生物。这是游戏的第1个阶段：潮池阶段。这个阶段的游戏方式类似《46亿年物语》



▶逐步发展为海洋生物，进入第2个阶段：进化阶段。这个阶段是类似《暗黑破坏神》那样的动作RPG。



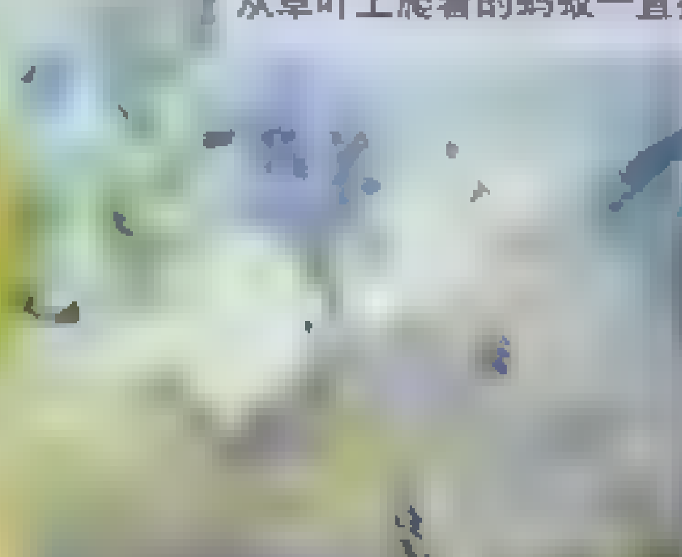
▲部分海洋生物发展为地面生物，最后在恐龙时代中结束进化阶段。



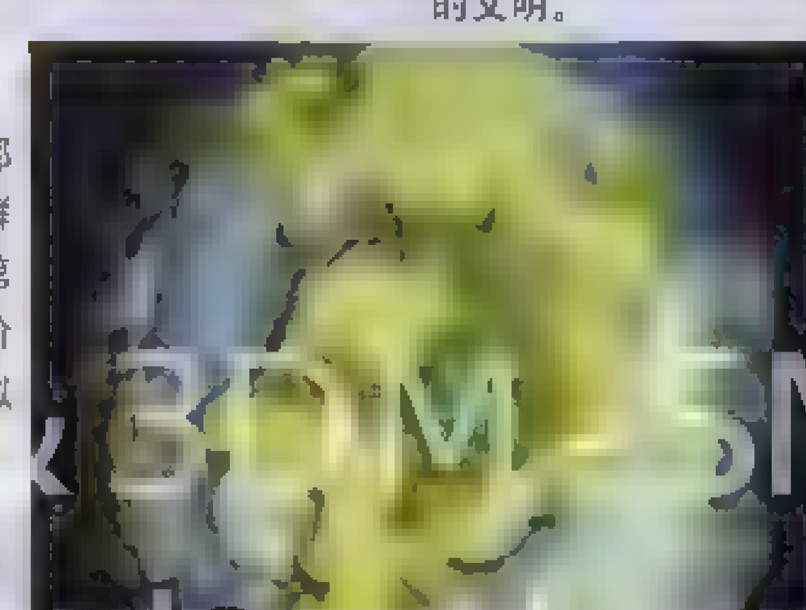
▶随着智能生物的出现进入第3个阶段：部落阶段。这个阶段类似于《上帝也疯狂》，采用即时战略游戏方式。



◀小规模群居的部落发展为大规模群居的城市后进入第4个阶段：城市阶段，游戏方式类似于《模拟城市》



◀第5个阶段：文明阶段。玩法类似于《文明》，主要目标是征服其他文明。



▼文明高度发展后进入最后一个阶段，星际阶段。在宇宙间探索或者征服其他星球的文明。



战Ω神 神之道 完全攻略

由SCEA耗费两千万美元打造的美式ACT《战神》，可以说是颠覆亚洲玩家对美版游戏认识的超级大作。本作制作实力相当强劲，游戏既有美式游戏画面水准高、场景宏大的优点，大段的高质量CG动画与开发花絮也显得诚意十足，又避免了美式ACT动作僵硬、操作感差的缺点，十分强调战斗的华丽度和爽快感，而且固定视角基本回避了视角问题。游戏的系统完成度很高，其中适当穿插的互动电影形式有十分出色的演出效果，个性十足的敌方角色与大魄力的BOSS都让人过目难忘，关卡与机关的设计也十分巧妙，是近年来不可多得的ACT"神作"。不过游戏中的血腥与成人成分较浓，因此只向17岁以上的玩家推荐。对游戏有什么感想、心得或是疑难，欢迎到www.levelup.cn游戏讨论区参与专题讨论。

神之系统篇

操作解说

基本操作

十字键	神力选择
左摇杆	移动
右摇杆	翻滚
○	投技
×	跳跃
△	纵向攻击
□	横向攻击
L1	防御
R1	突进攻击
L2	神力发动
R2	特殊动作
START	菜单
SELECT	暂停

●十字键的四个方向分别对应4种神力的选择，按→为"波塞冬的愤怒"，按←为"美杜莎的凝视"，按↓为"宙斯的狂暴"，按↑为"哈迪斯的军团"。

●投技命中一般杂兵时，可以按○键将杂兵按倒在地，按□键将敌人扔出去，或按△键将敌人撕碎。而特定的敌人或BOSS头上出现○键时，投技命中后要按提示操作才能对敌人造成大伤害。

●R2键的作用十分广泛，对话、开机关、开门、开宝箱、拉动或推动物品等，但R2键有时需要连打，有时需要按住，请根据提示进行操作。



◆攀爬时与绳索上的○键攻击对敌人是一击必杀的，但动作比较慢，比较容易受到攻击。

◆有些绳索下方是深渊，所以可别不小心按了×键，要不然……

◆在潘多拉神庙中取得波塞冬的三叉戟后才能潜入水中进行操作，之前只能在水面上移动。

◆特殊场景操作

场景	操作	功能
攀爬时	左摇杆	移动　确定动作方向
	△	用武器攻击敌人
	□	用武器攻击敌人
	○	将敌人抓起来扔下去
	×	在攀爬时跳跃
绳索上	左摇杆	移动
	△	用武器攻击敌人
	□	用双腿蹬踢敌人
	○	用双腿夹住敌人甩下去
	×	放开绳索
吊绳上	左摇杆	上下移动／转向
	○	用力荡动吊绳
	×	放开吊绳跳出去
在水中	左摇杆	移动
	×	上升　在水面时为跳跃
	□	下潜
	R1	水中冲刺，可蓄力



战神　SCEA　ACT
PS2　GOD OF WAR　2005年3月22日　美版
只对应DS2手柄，对应16：9、480P　推荐玩家年龄 17岁以上

Ω 武器技能分析

混沌之刃 Blades of Chaos

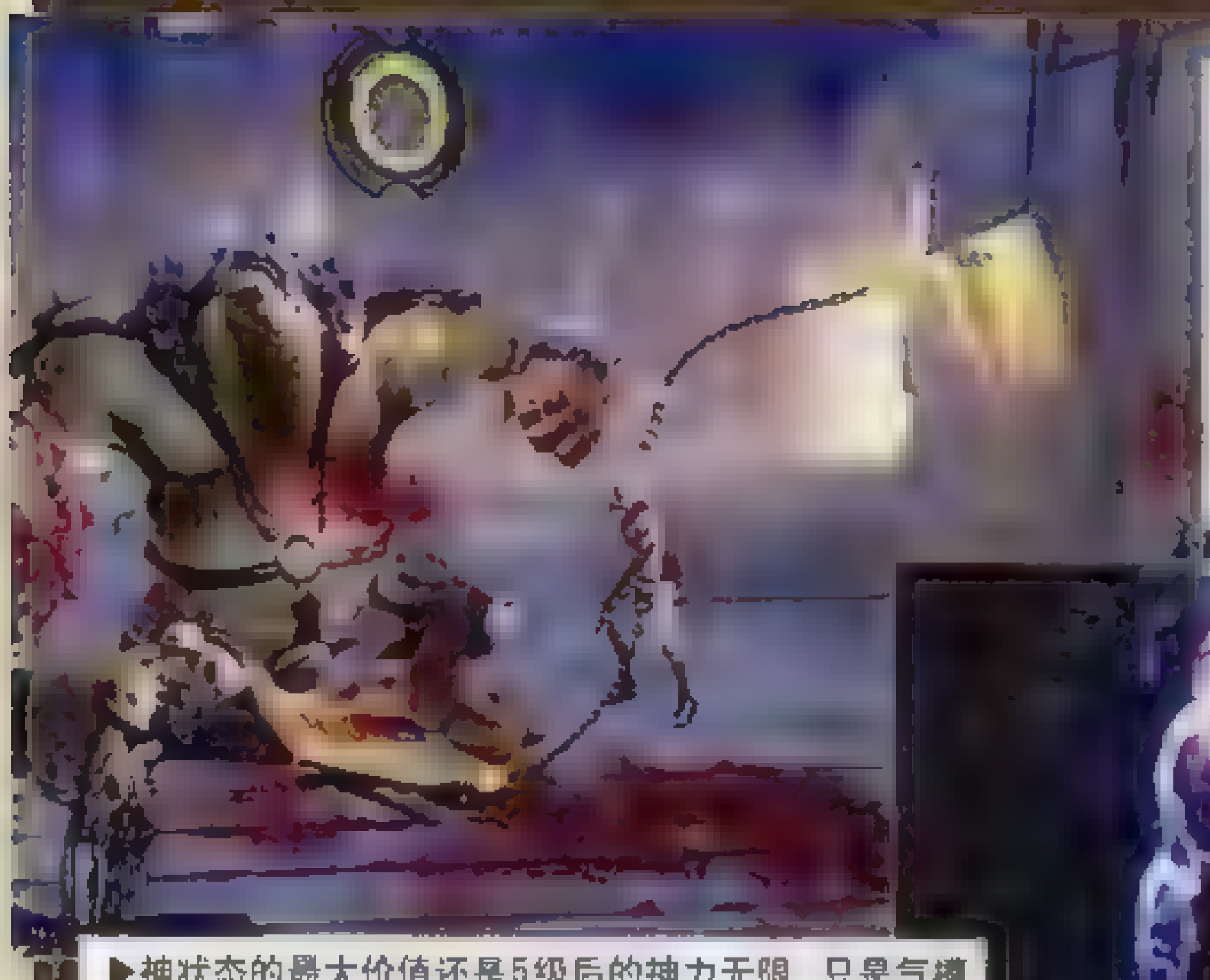
主角奎托斯(KRATOS)的主武器是两把带有锁链的短刀，因为是战神阿瑞斯(ARES)"送给"奎托斯的神兵利器，所以和一般的短刀有很大的区别。(说它是刀倒不如说是鞭子，就当是超扩版的西蒙吧)其攻击距离相当优秀，打击感也有别于一般的动作游戏。混沌之刃总共有5级，每升一级都可以增加一些新的技能，以这些技能为基础，可以派生出很多连续攻击，大家可以自行挖掘。说到实用型技巧，那要首推Plume of Prometheus，出招速度快，硬直小，而且对大部分敌人有浮空效果，就算是大型敌人，命中后也能造成比较大的硬直，是最为常用的连击。以△键起始的技巧动作太慢了，需离敌人远一些才能发挥作用。第3级时习得的Hades Revenge按□反击是大范围的吹飞攻击，在被围攻时会比较实用。5级必杀技Lance of the Furies在杂兵战中可以起到较强的辅助作用，但因为硬直比较长，不推荐用来作为主攻的手段。

等级	技能	操作	说明
1	Icarus Lift	×，×	二段跳
	Ascension	按住△	将敌人打向空中后自己随之跃起
	Orion's Harpoon	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面后弹起
	Hades Reverse	攻击命中瞬间按L1	即时防御，第3级后可追加反击
	Plume of Prometheus	□，□，△	高速实用型连技，最后一下有浮空效果
2	Rage of the Gods	L3+R3	在气量表蓄满后，可发动"神状态"
	Tempest of the Fates	□，□，按住□	"神状态"中专用的大范围攻击
	Apollo's Ascension	L1+×	将正前方的敌人打浮空后自己随之跳起
	Apollo's Offensive	空中L1+×	将敌人敲向地面后弹起，可连续使用
	Hermes Rush	R1	突进肩部撞击，有破防效果
	Hermes Stomp	空中R1	空中急降攻击，判定不高，硬直较长
3	Cyclone of Chaos	L1+□	横向回旋攻击，攻击力不高(空中可)
	Spirit of Hercules	△，△，△	强力直线浮空连击，但速度较慢
	Valor of Hercules	△，△，□	强力范围吹飞连击，速度也比较慢
	Hades Revenge	即时防御后□或△或R1	即时防御后的反击技，攻击力较强
4	Rising Helios	L1+△	纵向回转攻击，最后一击与□□△相同
	Falling Helios	空中L1+△	空中纵向回转攻击，对单体有多段判定
	Hermes Fury	R1，R1，R1	连续三段的突进攻击
	Achilles Flip	推右摇杆后按×	翻滚后使出上升攻击，攻击距离较近
5	Lance of the Furies	L1+○可蓄力	大范围地面攻击，蓄力越久，硬直越大
	Lance of the Furies(Air)	空中L1+○可蓄力	性能与地面时基本相同，威力很大
	Might of Hercules	□，按住□	自动追加范围攻击，但受创时会被中断
	Athena's Blessing	/	在"神状态"时魔力无限。

GOD OF WAR IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.
© 2005 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

Rage of the Gods

当混沌之刃升至2级后就拥有变身能力，发动“神状态”后，奎托斯的各项能力都会大幅提升，攻击硬直也会变小，只有画面右下角的气量表蓄满时才能发动“神状态”，攻击敌人可使气量表慢慢积蓄，蓄气速度比较慢，而每次发动的持续时间只有15秒，所以尽量在遇到强敌时再使用“神状态”吧。



◀混沌之刃与其说是双刀，还不如说是双鞭，攻击距离优秀，却不易让敌人出现比较大的硬直，经常是你打你的，他打他的。所以中距离攻击外加随时准备防御的战略十分重要。



▶神状态的最大价值还是5级后的神力无限，只是气槽蓄得比较慢，整个游戏中使用次数比较少。

阿耳特弥斯之刃 Blades of Artemis



游戏中期从月神与狩猎女神——阿耳特弥斯处取得的一柄大刀。大刀的攻击力强劲，但缺点也很明显，招式比较少、升级后没有新技追加、动作比较慢、出招硬直长，相对于混沌之刃来说，攻击距离也近，范围上的劣势在这个游戏中比较致命，所以实用度也就不高了。不过大刀的招式性能还是有必要了解一下，至于原因嘛……到了最终BOSS战各位就会知道了。

等级	技能	操作	说明
1	Sword Summon	L1+R1	召唤阿耳特弥斯之刃（空中可）
	Sword Sheath	L1+R1	切换回混沌之刃（空中不可）
	Wrath of Artemis	L1+×	纵向回旋四连斩
	Revenge of Artemis	L1+□	横向回旋五连斩
	Ascension of Artemis	L1+按住□	将敌人浮空后自己也跃起
	Retribution of Artemis	L1+○	正前方超大威力的攻击，硬直很大
2	/	/	阿耳特弥斯之刃攻击力上升
3	/	/	阿耳特弥斯之刃攻击力再次上升

Ω 神力性能分析

波塞冬的愤怒 Poseidon's Rage

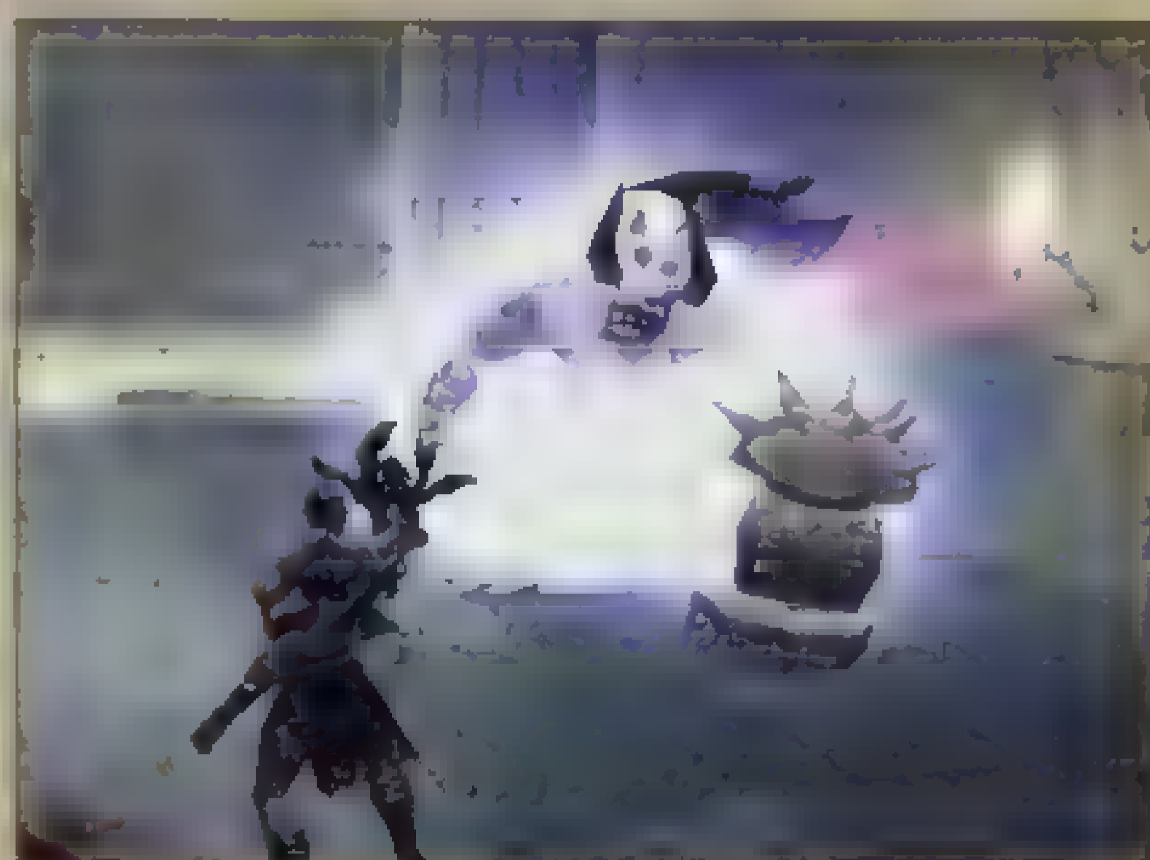


随着故事的推进，奎托斯会得到众神的帮助，取得四种神力来对抗各种敌人，有时还会用神力来开启机关。“波塞冬的愤怒”是最早获得的神力，也是战斗时比较常用的一种神力。其攻击范围很广，可攻击周围的多个敌人，攻击力也不俗，特别是在升级之后，连COL难度中的很多大型敌人都可以一击必杀。不过命中某些敌人后会将他们推远，影响攻击力，所以把敌人逼至版边或在狭小的空间中使用会起到最理想的效果。另外，这一招一次攻击多个敌人时可以打出上百的连击数，比较容易得到连击奖励。“波塞冬的愤怒”魔力的消耗量中等，所以实用度还是相当高的。

等级	技能	操作	说明
1	Poseidon's Rage	L2（空中可）	在身体周围发动雷电风暴
2	Wrath of Poseidon	L2后○连打	雷电风暴的范围扩大
3	/	/	风暴的攻击力与范围增加

美杜莎的凝视 Medusa's Gaze

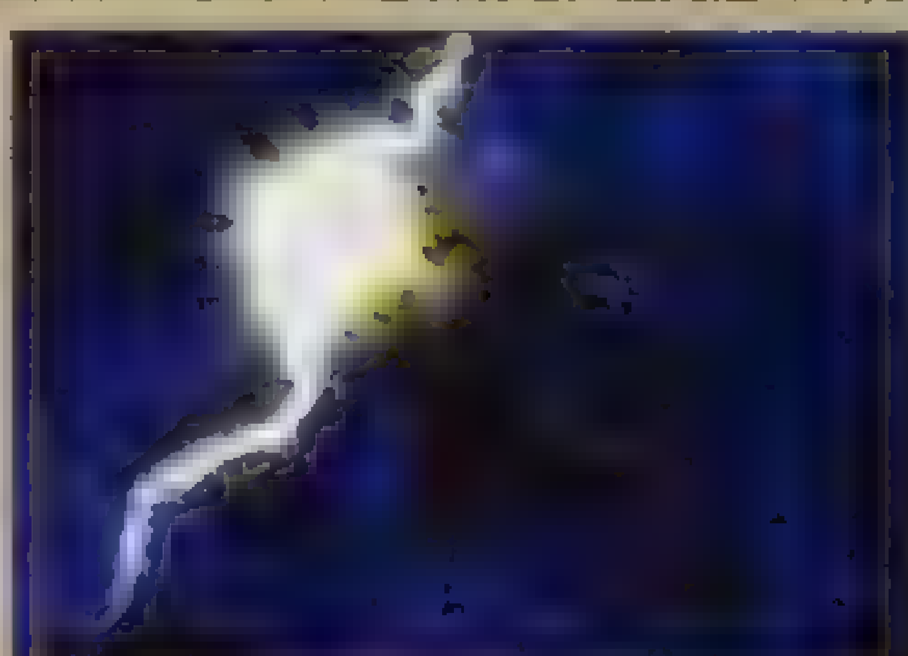
第二个获得的神力，效果是石化，打碎被石化的敌人可起到即死效果，不过石化对BOSS和美杜莎无效。“美杜莎的凝视”是有射程的，但还算比较近，1级特技需要连续照射比较长的时间，才能让敌人被石化，中途停下就会失效，敌人的体形与需要照射的时间成正比。照射时奎托斯是不能移动的，所以有受攻击的危险。2级特技的石化光束效率比较高，大型敌人也只需两下就能石化，不过消费魔力就快了不少。3级特级的蓄力大范围石化很强劲，这一招可针对多个敌人的，只是会消耗大量的魔力，限制了使用回数。石化攻击对行动缓慢的大型敌人会比较有效，应有针对性地使用，对付一般的小杂鱼就有些大材小用了。



等级	技能	操作	说明
1	Gorgon Torment	按住L2后按住□	锁定照射敌人一段时间后将敌人石化
2	Gorgon Flash	L2+△（空中可）	发射石化光束，可将目标快速石化
3	Gorgon Rage	L2+○可蓄力	将一定范围内的敌人立即石化

宙斯的狂暴 Zeus' Fury

因为在取得“宙斯的狂暴”后才能解开一处机关，继续前进，因此这种神力的地位更偏向于解谜道具，而不是攻击型的魔法。闪电标枪的攻击距离很远，基本上看得到的敌人就能打得到，连按□键可以连续投射，虽然魔力消耗很少，但是攻击力方面确实不理想，在平常的战斗中很难有所作为。当然，人尽其才，物尽其用，“宙斯的狂暴”用来对付远处的弓箭手还是比较有用的，只是这样的场所并不少多。



等级	技能	操作	说明
1	Zeus' Fury	按住L2后按□	向目标投射闪电标枪（空中可）
2	Might of Zeus	L2+△可蓄力	爆发的闪电对附近敌人也能造成伤害
3	/		闪电的攻击力上升

哈迪斯的军团 Army of Hades

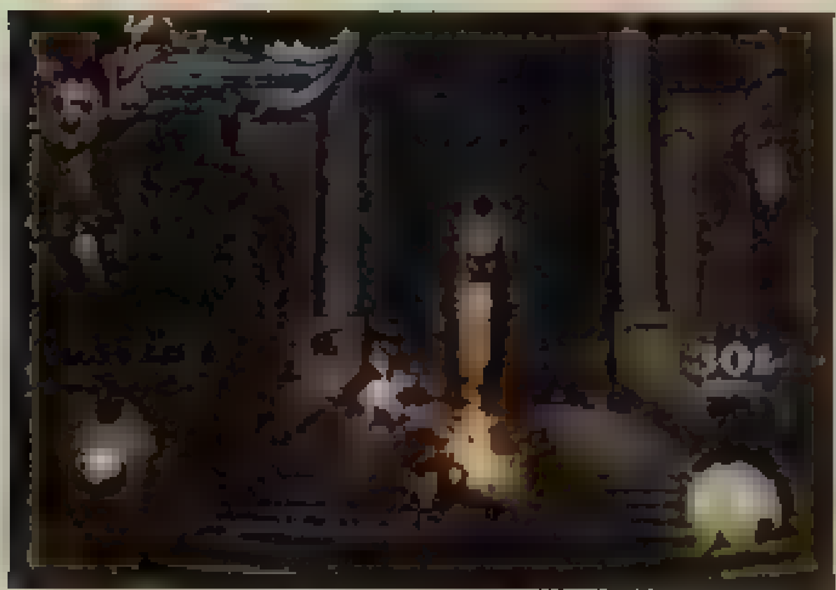
游戏中后期获得的最后一种神力，的确相当强力。幽灵会自动追踪画面中可以看到的敌人，被命中的敌人在被消灭之前会处于浮空状态。幽灵的攻击力不俗，在对付大批杂兵时使用可大大降低奎托斯自身的压力。幽灵命中敌人一定回数后就会消失，没有目标时可存在12秒，持续时间比较长。“哈迪斯的军团”惟一的缺点就是消耗魔力过多，魔力全满状态也只能连用两次，好在游戏中有不少魔力的回复点，所以该出手时就出手，幽灵军团绝对会是各位“居家旅行，杀人灭口”的好帮手！



等级	技能	操作	说明
1	Army of Hades	L2（空中可）	召唤幽灵军团自动攻击画面中的目标
2		/	幽灵数量增加，攻击力上升
3	/	/	幽灵的数量与攻击力再次上升

《战神》小技巧： 奎托斯的跑动速度事实上并不快，不过只要把混沌之刃升至2级，就可以大大提升移动速度，在按住L1后用前冲攻击后，用右摇杆的翻滚取消硬直，交替使用就可以了，这在一些有时间限定的机关处会非常有用。另外，攀爬时用跳跃也可加速，但不能向下方跳。

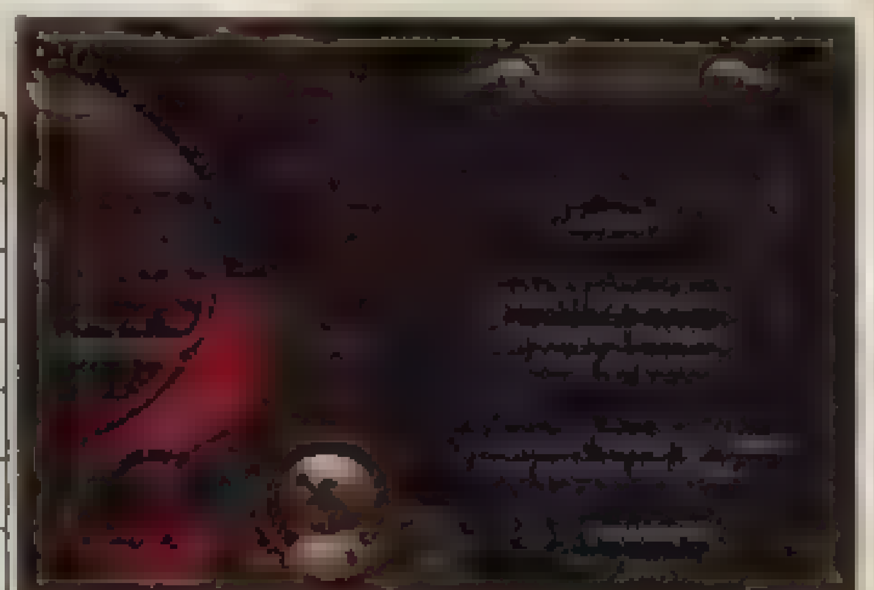
Ω 强化与道具



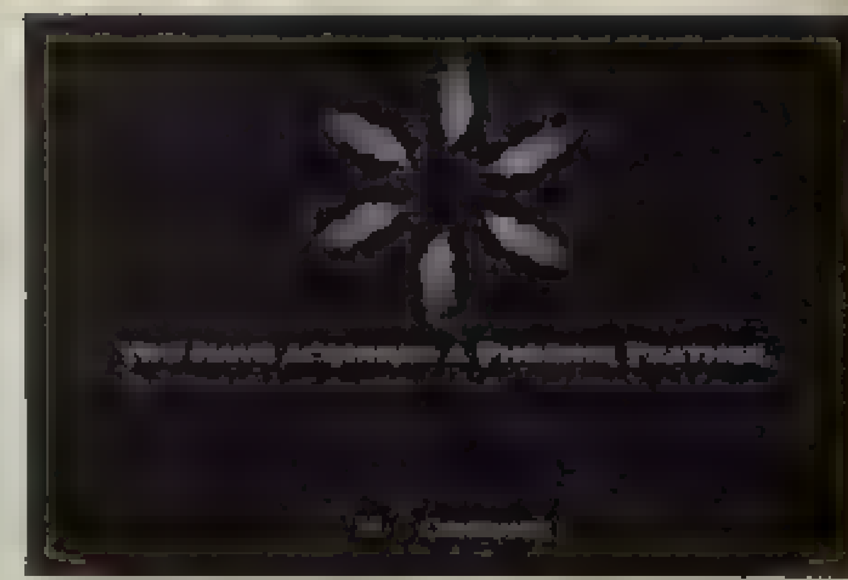
不知什么时候开始，吸魂已经成为ACT中的一种时尚，《战神》也不例外，不过魂不用吸，靠近即可。游戏中共有三种魂，红魂相当于经验值，可用于强化。强化需按START进入POWER UP画面，不过可以随时进行，凑够一定数量的红魂，就算是在前不着村后不着店的地方也可以立即升级强化。全部武器与神力强化至最高级总共需要65550点的红魂，如果没有刻意赚取红魂，那么在最终BOSS战前要想强化全部的武器、神力是很困难的。魂还有两种，绿魂用于体力回复，蓝魂可回复魔力。杀死敌人一般会获得一定数量的红魂，有时也能获得少量的绿魂或蓝魂，以提示按键的形式杀死特定的敌人会得到固定数量的魂，比如插死大牛得到的是绿魂，扯断美杜莎的脖子出现的是蓝魂。另外，用不同的技能杀死敌人所得到的魂的数量会有一定的差别，比如在攀爬时或绳索上按○键杀死敌人获得的魂要比其他方式多。打出比较高的连击数时会奖励一定数量的红魂，基本上是特定连击数的1/5或1/6，打300连击也就50点。虽然少了点，但也算是积沙成塔，积少成多。

强化所需红魂一览

武器与神力	LV2	LV3	LV4	LV5
混沌之刃	1400	2250	3750	9000
波塞冬的愤怒	1650	4500	/	/
美杜莎的凝视	3000	7500	/	/
宙斯的狂暴	750	3500	/	
阿耳特弥斯之刃	3750	10000	/	/
哈迪斯的军团	4500	10000	/	/



游戏中有数量众多的宝箱，其中大部分是魂，闪红光的宝箱里是红魂，闪绿光和蓝光的宝箱里自然就是绿魂与蓝魂，有一些宝箱一会儿绿一会蓝，开宝箱时的颜色会决定魂的种类，这些可以说是回复点，应该好好利用。另外，没有闪光的宝箱中有可能是一些红魂，也有一些宝箱中装有女妖之眼（Gorgon Eyes）和凤凰之羽（Phoenix Feathers），每取得6个女妖之眼就可以提升奎托斯的体力上限，而6个凤凰之羽可提升一次魔力上限，女妖之眼与凤凰之羽均为18个，收集倒不是特别困难，但是流程中很多地方离开了就无法再返回了。所以关于道具的收集，会在流程中专门给予提示，大家可要看仔细了。



有额外红魂奖励的特殊杀敌法

用特殊的方法杀死敌人，可以得到一些额外奖励的红魂，但需要打10连击以上（石化除外）才会出现，奖励不算多，但可以与连击奖励叠加。

BRUTAL KILL

敌人头上出现○符号后按照按键提示将其杀死。

MUTILATION

用阿耳特弥斯之刃切碎敌人。

RUTHLESS KILL

抓住普通杂兵后再按○键或□键将其杀死。

RUINED

用“美杜莎的凝视”石化空中的敌人令其摔碎。

CRUSHED

使用“美杜莎的凝视”将敌人石化后，再将其打碎。

神之旅程篇

Chapter 1 爱琴海 Aegean Sea

有着悲惨过去的斯巴达战士奎托斯被神赋予了一项人类几乎不可能完成的任务，那就是单枪匹马阻止战神阿瑞斯毁灭雅典。此时，他正在爱琴海的一艘大船上，船员们遭到了怪物们的袭击，奎托斯也被卷入其中。一开始的杂兵能力很差，投技对他们都是一击必杀的，当然，拿来练练招也不错。全灭杂兵之后，连打R2键打开舱门，按住R2键开启宝箱，以后如果有敌人在周围，最好不要开宝箱，以免受到攻击。打碎挡路木板继续前行，就会遇到第一个BOSS级角色——海蛇许德拉（Hydra）。

把许德拉打败后，前行一段会有细细的横梁，操作时要小心，不慎落下时可按×键爬上来，没有及时按×键就会掉下去。来到甲板上，会见到一些船员和一群蝙蝠怪，用投技对蝙蝠怪可一击必杀，而打死船员可获得绿魂，看来奎托斯可不是什么正义的使者。甲板尽头有两扇闸门，里面各有一个装着红魂的宝箱，闸门也需要连打R2才能打开。消灭杂兵后，许德拉的另一个头会冲出甲板。

再次将其打败后，从许德拉撞开的洞跳下，抓住绳网爬上去，前方的横梁处要小心了，落下去就会GAME OVER，不过接关的话会从最近的一小段开始，而不是从上一个记录点开始，所以还是比较厚道的。说到记录点，前面的黄色闪光处就是了，按R2键便可进行存档。接下来是游戏中的第一个谜题，需要按住R2键将一个小箱子推到一群居高临下的弓箭手下方，才能跳上去消灭所有的敌人。不过，小箱子被箭射中几次就会被打破，所以还是比较麻烦的，应该将箱子用力踢出去，（按住R2键抓住箱子后按×键蓄力再松开）可以让敌人无法瞄准，另外，天然掩体也可以多加利用。在船长室门前听到女人的呼救，不过没有钥匙无法打开大门，所以先沿着左侧的木梯爬上去，这里有一大片的绳网，（绳网上的操作参看“攀爬时”）绳网上的敌人还是都消灭了比较好。爬到桅杆最上方后，抓住头顶上的绳索滑到另一艘船上。打碎右侧的木板，宝箱中有**第1颗女妖之眼**。在船舱内海神波塞冬会赐予第一种神力“波塞冬的愤怒”，对一些杂兵可以小试牛刀。前行一小段，许德拉的主头部终于出现，还将持有钥匙的船长一口吞下。

CHECK POINT 许德拉1

许德拉虽然身形巨大，但攻击单调，且都能防御，所以打几下防御，再打几下防御的办法会相当安全。打掉BOSS一半体力之后，BOSS会晕倒，此时根据提示按○后，就会出现一种类似于《莎木》QTE的系统，就是根据提示输入按键，也很像3DO时代很流行的互动电影，有很多的表演效果，相当刺激。反应按键难度不高，看清了再按也来得及，成功后许德拉会立即被消灭。如果按错了，BOSS体力会回复，不过BOSS身上时不时会掉绿魂，所以多试几次也无妨。



CHECK POINT 许德拉2

许德拉的攻击方式会发生一些变化，增加了一招不能防御的头部三连撞，攻击顺序是左、右、中，所以不要站在BOSS的左侧攻击，以免来不及躲开。有时BOSS会把奎托斯吞进嘴里，此时按打○键就能摆脱，连打的速度倒不需要特别快，没到毁手柄的地步，而整个游戏中需要连打按键的地方都是如此。



BOSS BATTLE 许德拉3

这场BOSS战是要先解决掉两个小许德拉，才能爬上绳网与许德拉的主头部对决。还是用打几下防的方法将小许德拉打倒，至于先打左边还是右边并没有区别，击晕它们后要赶紧跳上旁边的木箱，踩下上方的机关才能钉死它们，否则它们会醒过来了体力就会回复。搞定两边的许德拉之后，就要对付桅杆上方的大许德拉了，BOSS吼叫时会将奎托斯逼下桅杆，不过不会造成伤害，BOSS的冲咬只要站得不是太靠前就不会有危险，BOSS攻击落空后就可以狠狠地还击了，连击加神力很快就能把BOSS打晕，打晕后按提升连打○键，就能把让BOSS撞桅杆，反复三次便能将桅杆撞破，再来一次就能将BOSS彻底消灭。



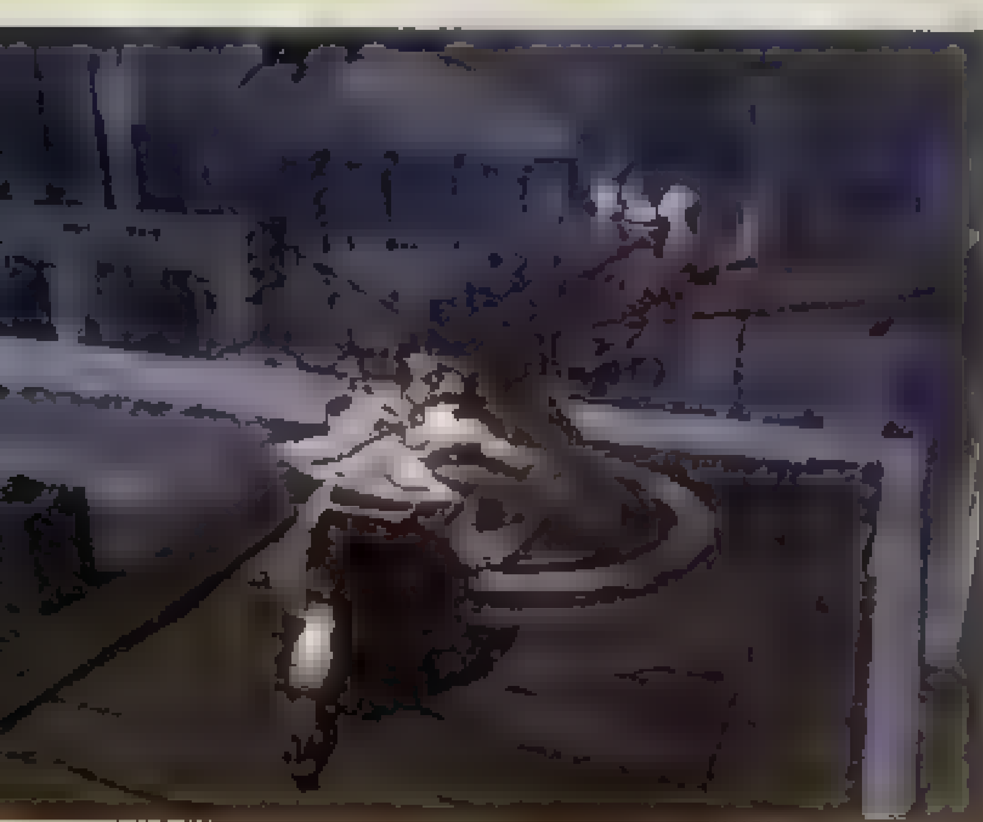
进入许德拉口中拿到钥匙，从右侧的箱子到达上方的平台，这里的右边宝箱中有**第2颗女妖之眼**，抓住上方的绳索，便可回到之前的那艘船上。进入船长室后，会发出固定的剧情，船也会开往雅典。



希腊神话众神1 Zeus 宙斯，天界众神的领导者。Apollo 阿波罗，太阳神，宙斯和勒特之子。Ares 阿瑞斯，战神，宙斯和赫拉的儿子。Artemis 阿耳特弥斯，月亮与狩猎女神，阿波罗的孪生妹妹。Asclepius 阿斯克勒庇俄斯，医药之神，阿波罗和罗尼斯之子。Athena 雅典娜，智慧与技艺女神，她是宙斯最喜欢的女儿。

Chapter 2 雅典之门 The Gates of Athens

在船上，会有一个反应按键的迷你游戏，可以赚取不少红魂，立即强化一下混沌之刃。下船后会遇到强化了的杂兵，正常情况下投技对他们无效，只有头上出现○符号时才能用投技来攻击。他们跳斩发动很突然，注意防御。沿路来到城门下方，从右侧墙壁的破洞进入，可在里面的宝箱中找到**第1片凤凰之羽**。开动升降机后，会遇到新敌人牛头怪，保持距离攻击会比较安全。牛头怪头上出现○符号同样可用投技来杀死。城门前会出现拿着链锤的独眼巨人，用滚动回避它们的攻击一定要练熟。巨人头上出现○符号后，建议用投技后的反应按键来杀死他们，这样可以获得大量红魂，但失败了会受到反击，所以也要小心。从左前方的入口进入有一些石柱的房间，先打碎中间和左上方石柱下面的木箱，再从最低的柱子逐阶往上跳，便可进入下一个房间。第三阶右侧的宝箱内可以获得**第3颗女妖之眼**，不要遗漏。接下来爱神阿弗洛狄特将会赐予奎托斯"美杜莎的凝视"(Medusa's Gaze)的神力，不过先要扯下美杜莎的头颅。



CHECK POINT 美杜莎

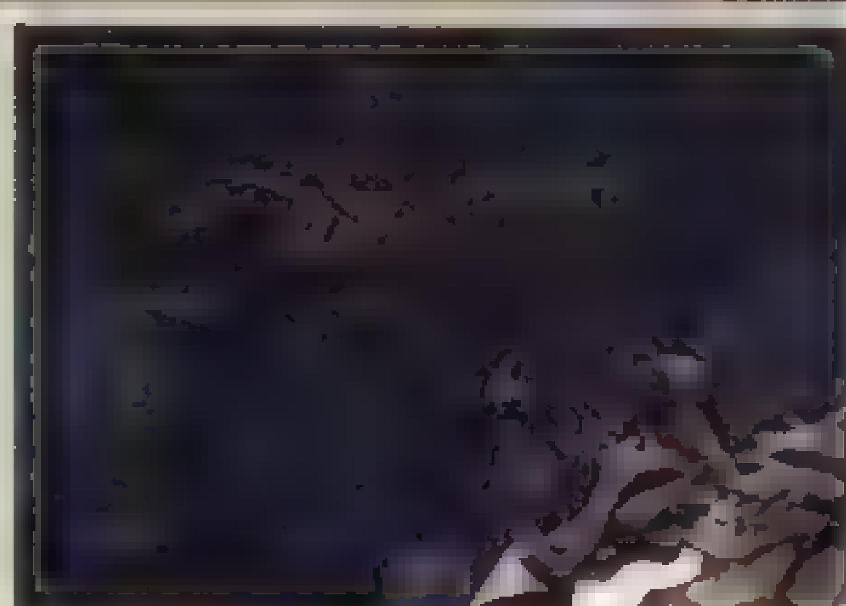
美杜莎的撞击可以防御，惟一要注意的是它放出的石化光线，被照射一定时间就会被石化。石化状态虽然可以挣脱，但是如果石化状态中受到攻击马上就会GAME OVER，空中被石化就更惨了，直接摔碎。所以被石化光线照射时多使用翻滚就可以了，用重攻击中止光线也可以，但有一定危险。○符号出现后需要在投技后按提示转动摇杆，有一点像《喷射小子》中的涂鸦指令，成功后就能取得美杜莎的头了。



接下来会出现一些牛头怪，正好用来试试新习得的神力。前行爬上木梯，在梯子上反向跳跃可发现两个装红魂的宝箱。前方的弓弩车按住R2键再拉后就能发射弓弩，用机关可改变发射方向，向前、左、右各发射一次，在左边的密室里可找到**第2片凤凰之羽**。前行左转从梯子下去，可以在闸门处找到**第4颗女妖之眼**。回到上层，从右边的梯子上去，要经过一番攀爬才能到达一尊巨大的神像上方，在这里连按R2键将神像推倒，神像就会变成垫脚石。爬上岗哨，除了消灭敌人，第二层平台上的石柱要打碎才能到达第三层，发射弓弩形成绳索，消灭绳索上的敌人就能爬到对面。打开闸门，回到第一辆弓弩车处，向正前方射一箭，就能把门打破，门后的牛头怪也冲了出来，用弓弩车对付他们就行了。继续前行，奎托斯终于来到了通往雅典城的大路。

Chapter 3 雅典之路 The Road to Athen

如山般高大的战神阿瑞斯正在肆意破坏着雅典，要以人类之躯战胜这样的大家伙，这让奎托斯十分迷茫。从右侧支路走到尽头，可以得到**第5颗女妖之眼**，然后返回左侧支路。这里有一处谜题，要把牛头怪在机关处石化，这样门才会打开，魔力不够可在门附近的宝箱中不断补充，而且这里的牛头怪也是杀不完的。来到大路上，有一些杂兵的骚扰，不足为惧。路的左右各有一些民居，打破房门可以进入，里面有一些宝箱，其中左边第四个房间内有**第3片凤凰之羽**，而在尽头附近左边的两个房间里还可以找到**第4片凤凰之羽**和**第6颗女妖之眼**，此时体力上限应该增加了一截。打破路障之后跳上吊绳，可以尝试一下人猿泰山的感觉，荡过沟壑之后，就来到了雅典城的广场处。



Chapter 4 雅典城广场 Athens Town Square

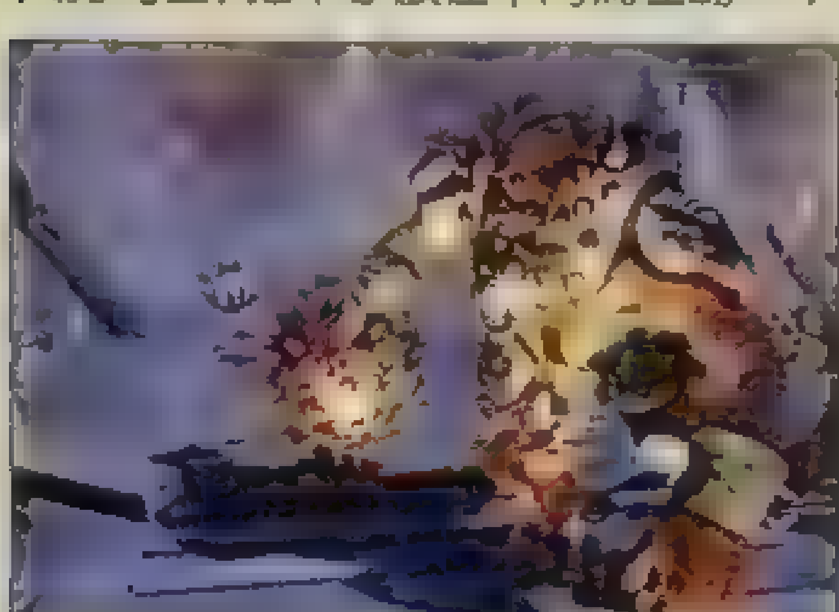
广场上出现了红色的结界，必须消灭几个独眼巨人才能继续前进。进入惟一的入口，会看到一个落荒而逃的女子，跟着她走进大宅内。这里的一些墙壁可以打破，还能得到**第7颗女妖之眼**。一路到楼顶，女子宁可跳楼自尽也不让奎托斯接近。在楼顶记忆点左侧的宝箱里可以得到**第5片凤凰之羽**。从女子的尸体上拿到钥匙后，重回顶楼，这里会遭到一些敌人的袭击。其中一些拿着金色盾牌的敌人需要用□□△之类的派生连技打碎盾牌，才能对其造成伤害。用钥匙打开顶楼右侧的闸门，前行一段，就会来到雅典城楼。



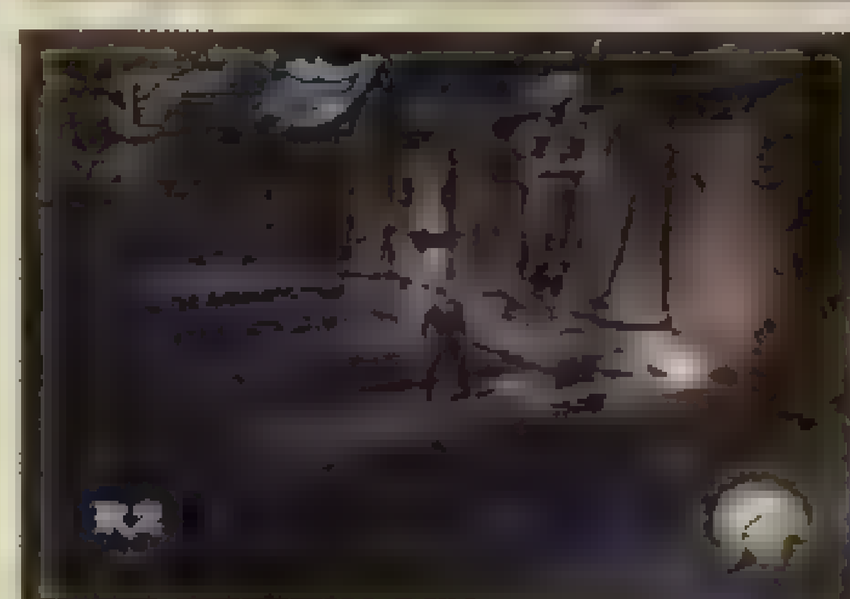
▶战神的场景中有不少十分别致的壁画和雕塑，闲暇时不妨欣赏一下。

Chapter 5 雅典城楼 Rooftops of Athens

从藤蔓爬上城楼，这里会出现一种新的会使用遁地术的敌人，看到黑影向自己移动时注意防御。打破结界右侧的木板，可以得到**第8颗女妖之眼**。这里是两层的结构，要杀死所有的敌人，结界才会打开。接下来一段要在石柱上利用藤蔓移动，但有不少弓箭手把守，所以要先从第一根柱子左侧的房间绕过去，消灭所有的弓箭手，这样才不至于变成刺猬。从石柱到达对面后先左拐，在丁字路口把一架弓弩车向左推入一个大房间里，把车子放在中间偏左的一个圆形机关上，打左边的闸门，消灭一群杂兵后拉动把手，让弓弩车转向，之后把车子移开，拉动把手，然后把车子放到机关上再拉动一次把手，这样弓弩就对着正前方了。射破前方的木门，到下一个房间就能得到新的神力"宙斯的狂暴"了。出门后用新神力射杀屋顶上的弓箭手，右边的结界就会打开，在里面打破墙壁可以得到**第6片凤凰之羽**和**第9颗女妖之眼**。从有记忆点房间的楼梯来到房顶，每个房顶上都有一些敌人需要清除。从第二个房顶左边的吊绳荡过去有不少的宝箱，但需要先用"宙斯的狂暴"消灭远处的弓箭手才能安全通过。前行一段，用"宙斯的狂暴"解决一个不肯打开机关的士兵，就能放下吊桥继续前进了。而在入口的两侧还能得到**第7片凤凰之羽**和**第10颗女妖之眼**。从雅典城广场上方通过，走过一段山路，就会来到先知的神庙。



Chapter 6 先知的神庙 Temple of the Oracle



在神庙门前消灭了一群怪鸟之后，奎托斯见到了神秘的掘墓老人，先不去管他，在大门的左右两侧得到**第8片凤凰之羽**和**第11颗女妖之眼**后径直走入神庙。在大堂内会不断有怪鸟从墙壁的缝隙中飞出，需要用神坛上的两个骑士像堵住缝隙。消灭画面中剩余的几只怪鸟，打开大堂左下角的闸门，来到上层，从横梁慢慢移动。左侧尽头有一个突起的小平台，那里有**第12颗女妖之眼**，可别遗漏了。小心翼翼，来到对面，找到了身处险境的先知。事不宜迟，马上开始解救挂在上方吊绳上的先知。首先，把两座石像从右边的缺口推下，然后将叠在一起的石像移动至右侧的一个水池旁。打破石桥左边的石门，可以得到**第13颗女妖之眼**。从平台和石像来到藤蔓与机关众多的地方，要在时间限制内到达雅典娜像前才能解救先知，如果自己掉下去或是时限到了，那就会GAME OVER，为节省时间一定要活用跳跃。一处弯曲的独木桥右侧还有**第9片凤凰之羽**，如果怕时间来不及，可以救了先知之后再来拿。另外，在水车转动时不要跳跃，不然会被挤下去。在先知的帮助下，奎托斯慢慢回忆起以往的片断，先知也为奎托斯打开了新的道路。走上方的分支可以到达雅典最高的山顶，那里有**第10片凤凰之羽**。下山后走另一条分支，从螺旋楼梯前行，楼梯最下方还有**第11片凤凰之羽**。接下来奎托斯就要钻下水道了。

希腊神话众神2： Atlas阿特拉斯，大力神，普罗米修斯的兄弟。Aurora奥罗拉，黎明女神。Coeus喀伊斯，智慧之神。Demeter得墨忒耳，农业与丰饶女神，撒腾和虞神之女。Dione戴维，据说是维纳斯的母亲。Dionysus狄俄尼索斯，酒神，发明了葡萄酒。Epimetheus艾普米修斯，普罗米修斯的兄弟。

Chapter 7 雅典地下水道
The Sewers of Athens

下水道并没有分支，一条肠子通到底，路上的杂兵可打可不打。从另一边的螺旋楼梯回到地面，原来这里是第二部分的雅典之路。天色已经放亮，远处，雅典军队还在抵抗暴虐的阿瑞斯，但被完全消灭只是时间问题。从右侧分支前行，就可以来到失魂沙漠，这里也是原来取得第5颗女妖之眼的地方。

Chapter 8 失魂沙漠
Desert of Lost Souls



在失魂沙漠的入口得到了雅典娜的提示，去寻找拥有强大力量的潘多拉魔盒。首先要在沙漠中消灭一种新敌人——妖女。沙漠很大，能见度又低，所以要注意听，听到妖女的唱声说明离她就比较近了。沙漠中有不少宝箱，不过都只是些红魂，有所遗漏也不必太在意。见到妖女时要小心她的雷球攻击，牛头怪的干扰倒是不必太在意。当妖女头上出现○符号，就用投技来解决。找到并消灭三个妖女后，沙漠神殿的大门才会打开。进入神殿后，有一处传送带比较麻烦，要把下方闸门内的一个箱子推至最左端。因为传送带会向右移动，还有敌人不时地出来干扰，所以要多利用传送带旁的柱子来卡住箱子，不让它往右移动，等解决了杂兵就立即推动箱子到下一根柱子处"避难"。到达上方的平台后打开闸门，吹响号角就会出现新的道路，前面还有一只号角，但突然消失了。此时出现了大批的妖女，先不管那么多，把她们干掉了再说。

CHECK POINT 妖女群

多个妖女的雷球攻击相互穿插，比较有威胁。如果玩家已经给"波塞冬的愤怒"升过级了，那么只用神力就能解决大部分的妖女，剩下的几只应该就没那么麻烦了。另外，用"宙斯的狂暴"对行动速度较快的妖女也有特效。妖女头上出现○符号就马上用投技，但不一定能直接将其杀死，这一点要注意一下。



解决所有的妖女后，吹响号角，就可以把背着潘多拉神庙的巨人泰坦召唤过来，奎托斯利用泰坦身上的锁链爬了上去，前往神庙的入口。

Chapter 9 潘多拉神庙
Pandora's Temple

通过长长的吊桥之后，看到有人在焚烧尸体。从左侧通道绕过去，拉动台阶便能到达焚尸处。一位断臂的守护者告诉奎托斯，这些尸体都是来找潘多拉魔盒的人，不过他还是为奎托斯打开了前往神庙的道路。接下来要消灭几个独角巨人，他们与独眼巨人的攻击模式很相似，也可以用反应按键的方法来杀死。多在远处攻击，多用翻滚回避，注意巨人的冲撞攻击就行了。结界打开后从阶梯往上走，神庙大门两侧有**第14颗女妖之眼**和**第12片凤凰之羽**。转动门前的把手便可进入神庙。在神庙中杀死所有的怪物，会出现通往潘多拉之环的入口。



Chapter 10 潘多拉之环
The Rings of Pandora

潘多拉之环的结构颇为复杂，需要返回数次。我们一步步来，先向下走再右转，通过一排钉板机关进入水晶眼的房间，开动机关后便可关闭钉板机关，推动水晶眼的把手和转动潘多拉之环的机关也会出现。现在推动水晶眼还没用，所以先转动潘多拉之环。（只能顺时针转动）第一个入口需要两把缪斯女神的钥匙（MUSE KEYS）才能进入，现在来还不是时候。继续转动潘多拉之环，进入下一个入口，使可得到新武器"阿耳特弥斯之刃"。



Chapter 11 阿特拉斯的挑战
The Challenge of Atlas



进入一个大房间中会有大量的杂兵和美杜莎出现，在这里正好可以试试"阿耳特弥斯之刃"的威力，不过感觉还是"混沌之刃"更好用一些。从右上方的断梯爬到上层，用"宙斯的狂暴"消灭远处的弓箭手，走过横梁，在拉动把手之前去右边的宝箱中拿**第15颗女妖之眼**。拉动把手后顺着绳子爬下去，爬过一段绳索后来到一块钉板处，得到了一块哈迪斯的盾牌（SHIELD OF HADES）。此时钉板会慢慢压过来，这里需要在限定时间内消灭大量的敌人，不然就会被钉板夹死。因为场地狭窄，所以可以使用"阿耳特弥斯之刃"来杀敌，神力也不要节省，尽管用就是了。大房间，走右面的分支，把地上的矿车推到左侧的大厅里，消灭敌人之后，把矿车推到机关转门的台阶处，反向蓄满力，把矿车一脚踢出去压住机关，此时立即向前一个翻滚，就能通过转门。从楼梯到达大厅的上方，取得宙斯的盾牌（SHIELD OF ZEUS），回到大厅便能用两块盾牌打开大厅左下方的大门。

存档之后前行，来到一个满是齿轮的机关房间，先走右侧的通道，走过一段有钉板机关的传送带，钉板夹击有一定规律，看准时间用翻滚就可确保安全。从陡峭的山壁向上攀登，拉动高处的把手可以不必再攀岩，就能回到山壁下方，当然，现在得先进高处的大房间。这里要在限定时间内消灭所有的敌人，不然地板会打开，奎托斯会像垃圾一样被倒入无底深渊。所以神力方面就不要节省了，有必要时发动一下"神模式"。解决危机之后会获得"阿特拉斯的把手"（HANDLE OF ATLAS）。回到齿轮房间，这里要将拉动中间和左上方的两个把手，并在限定时间内通过闸门，多利用二段跳来回避齿轮，时间应该还是够的。进入摆放着阿特拉斯石像的房间，在石像身后的宝箱里取得**第1把缪斯的钥匙**。给石像前的机关装上把手，转动把手让石像举起大球，从右侧的通道上行，可在房间上方取得**第13片凤凰之羽**和**第16颗女妖之眼**。拉动房梁上的把手，石像扔出的大球砸出了一个出口。奎托斯打开了房间外侧的棺材，取下了"建筑师儿子的头颅"（THE ARCHITECT'S SON'S HEAD）。从棺材下方的密道返回水晶眼房间，将"建筑师儿子的头颅"装在门上，就能进入潘多拉之环的第二环内。

第二环中有一个巨大的滚筒，先不要靠近，往下走，从左侧的阶梯到达第三环的墙壁上方，等滚筒过来时就跳上去，在滚筒上反方向移动就不会掉下来。等到第二环的一座木梯处就跳上去，滚筒就会消失。从木梯爬上去，在记录点右边的宝箱里得到**第17颗女妖之眼**。接下来就要接受海皇波塞冬的挑战了。







希腊神话众神 Erinyes厄里倪厄斯，复仇三女神。Er…s厄里斯，不和女神，宙斯的女儿。Fates命运三女神。Gaia盖亚，大地女神。Gra…es格…斯三女神，她们都是宙斯和尤利娜的女儿。Hades哈迪斯，冥王，地府的主宰。Hecate赫卡特，司夜和冥界的女神。Hera赫拉，天后，宙斯的妻子。

Chapter 12 波塞冬的挑战
The Challenge of Poseidon

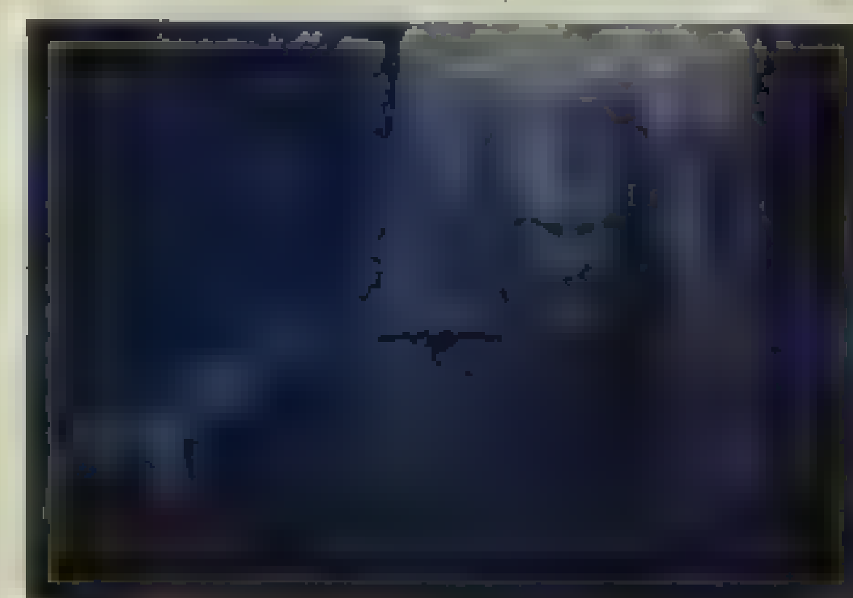
CHECK POINT 地狱三头犬



这一节一开始就要面对新敌人地狱三头犬，它的攻击比较犀利，而且还有一些小地狱犬的骚扰，会让奎托斯顾此失彼。别看那些小狗天真活泼，但我们现在玩的是《战神》，不是《任天狗》，如果放任它们的话，它们就会变身为三头犬，到时麻烦可就大了，所以一定不能让小狗活过15秒以上，有时大狗倒可以先放一放，必要时用神力来减轻一下战斗压力。

消灭了犬群后，会在地上看到一个插满箭的大石块，这是用来抵挡前方大量的弓箭手的，不过猛冲过去一个“波塞冬的愤怒”就能把他们全部解决。消灭一路上的所有敌人后，前方的结界就会打开。来到一个旋转平台处，这里每转动一格就会有一个红魂宝箱，如果要取得就要在第一时间打开宝箱并马上退回来，不然机关起动后的效果是——即死！没把握的话还是别太贪心了。走出旋转平台，来到了神庙的外侧，这里还可以看到背着神庙的泰坦的脸呢！背着镰刀的进化型杂兵很会放御，还会用投技，可尝试用即时防御后的反击来攻击他们。从岩壁上的立足点向上爬，往右侧移动可以在一个小平台上得到**第2把缪斯的钥匙**。从岩壁向左绕到神庙的另一侧，在一个斜坡上方看到了很多关着人类的铁笼。在斜坡尽头的房间内找到一个把手，回到铁笼下方，在机关上装上把手，就能放下其中一个铁笼。放下铁笼可不是为了救人，是为了开动斜坡尽头房间里的机关。(“为了打败阿瑞斯、拯救雅典的大业，只能牺牲小我了。放心，人民会记住你的！”)推动铁笼上斜坡时杂兵会冒出来干扰，所以要多利用一下斜坡上突起的石块防止铁笼滑下去。把铁笼放在小房间中央的压感机关上再开动机关，笼子里喋喋不休的家伙终于闭嘴了。

来到有波塞冬雕像的大房间内，从左边的梯子上去，可以获得**第14片凤凰之羽**。在得到波塞冬的三叉戟之后，奎托斯一下子变成了游泳健将。从右边的水潭落下去，顺着水道来到一间有很多小地狱犬的房间，在这里可以得到**第18颗女妖之眼**，女妖之眼收集完毕。拉动闸门后的把手，波塞冬房间会有阶梯出现。从水道返回，会有一些三头犬和怪



鸟出现，解决它们之后，从新的道路进入另一条水道，路上可以见到波塞冬的两个女儿。在分支路向右游，一条机关通道处需要多利用R1蓄力后的冲刺才来得及通过，不然会被机关夹死。水道尽头连接的是一个圆形房间，消灭全部敌人后，拉动中央的把手，水道中会有新的道路出现。新水道中会有一台过滤器，被它命中可是一击毙命的。通过这一段的要点是活用R1的冲刺，还要躲在下方的缺口中等待机会，一旦出动就千万不要迟疑，多试几次即可。通过此处后回到岸上，开动机关会有几个巨大的平台升起，不过不要误会，这里并不是要到达最高处，而是要进入最后一下平台下方的暗格内。一路向前游，最后到达的竟然又是水晶眼房间。

因为已经有两把缪斯的钥匙了，所以可以进入原来潘多拉之环第一环处不能进入的那扇门了，在那个神秘的房间里，宙斯会赐予奎托斯更大的力量，即**体力与魔力上限各增加1次**。之后再来到潘多拉之环第三环内的水潭中，从一扇骷髅门旁边的入口进入水道，接下来要面临的是冥王哈迪斯的挑战。

Chapter 13 哈迪斯的挑战
The Challenge of Hades



游出水道最先进入的大房间里有一扇巨大的门，和一个可以发射巨箭的机关，但现在似乎没什么用。打碎右边墙壁后来到哈迪斯大厅，正欲打开左上方的闸门，从黑暗处冲出了大批的人马战士，他们就是哈迪斯的第一项考验吗？

CHECK POINT 人马战士

人马战士远近皆可攻击，但攻势倒不是特别强劲，注意防御应无大碍。只不过不知道方法，杀多少人马都无济于事。在中央血池的前后两侧各有一个蓝色结界，必须将人马杀死在结界之内才有效，每个结界中各需要杀死4个人马战士，在人马站在结界内时就立即使用神力会比较容易一些。消除结界之后，左上方的闸门会自动打开。

通过闸门后，在狭窄的通道内有一些地板会打开，跳跃时记得要有一些提前量，落下去会直接GAME OVER。再往前走一段，身后的闸门会关上，这样就没有退路了。接下来的任务是“清版”，也就是要将上下两层中的敌人全部消灭，这样一来就要走遍这一区域的每一个角落。比较容易遗漏的是上层一处会横向撞击的石柱，这个石柱右侧墙上有个暗门，需要特定的时机才能进入，里面有两个杂兵。嫌麻烦的话用“波塞冬的愤怒”也可以解决。来到哈迪斯大厅上方，踩下机关，哈迪斯像就会从血池中升起。拉动池底的把手，哈迪斯像会射出光芒，在转动哈迪斯像后，原本黑暗的道路会被照亮。这条路上会有大量的火球滚动，需要一边回避一边前行。高难度下火球的攻击力极高，不容失误。这里有个小诀窍：在火球离自己很近时使用翻滚，可利用无敌时间直接从火球上穿过去。而开闸门时最好是等火球离自己较远时才动手。火球道路尽头的小屋内可以得到**第15片凤凰之羽**，左边第三个闸门则是道路的出口。

在下一个房间消灭所有的敌人后，先走右边的分支，消灭所有的弓箭手后返回左边的分支。爬过一段绳索后又是一场强制战斗，结界解除后继续前进，来到了哈迪斯大厅的正上方，这里都是横梁，摔下去即死，而且有很多旋转的刀刃机关，相当凶险。遇到旋转刀刃时可用跳跃回避，但起跳时机一定要把握好。过了第一段横梁的最右侧可以得到**第16片凤凰之羽**。小心翼翼地通过刀刃地带，开动一处机关后，本章一开始见到的那扇大门的锁就被打开了。来到大门前，迎接奎托斯的将是一场恶战。

BOSS临死前还做了件好事，把大门打出了个缺口。从螺旋通道到达墓

BOSS BATTLE 哈迪斯的米诺牛



巨大的怪牛身披钢甲，高大威猛，在下层与BOSS周旋是很吃亏的，所以退至最外侧的平台上攻击BOSS的头部才是最佳选择。BOSS的大部分攻击都可以防御，用即时防御反击技收效不错。将BOSS的钢甲打出孔后，BOSS会退后，之后的前冲撞地无法防御，但可用提前跳跃滞空避免受伤。在钢甲上打出八个孔后马上快速接近BOSS，不然是来不及使用投技的。又是熟悉的反应按键部分了，这次的内容是按提示转摇杆，难度不高。完成反应按键之后还没完，马上回到平台上拉动把手，射出的箭可对铁牛造成巨大伤害。这样经过两次之后，再攻击BOSS一段时间，直到钢甲被完全破坏。接下来BOSS的攻击方式会有一些变化，左侧攻击和双手攻击依然可防御，但右侧攻击的判定是投技，不能放御，所以要多加小心了。在将BOSS体力所剩无几时，BOSS会气绝，此时再拉动一些把手，就能把大铁牛钉在大门上。

室，在棺材里得到了建筑师另一个儿子的头颅。返回时哈迪斯承认了奎托斯的实力，赐予了他最后一种神力“哈迪斯的军团”。杀死一些杂兵后，又来到潘多拉之环第三环的水潭中，用头颅打开骷髅门，第三环中的水被放走了。接下来要做的是体力活，要推动三个环中的装置，让三环的缺口与水晶眼房间成一直接，这样一来，只要推动水晶眼房间的机关，便能让中央的巨大神像升起。在神像下方开动升降机，就能前往下一个地点。

Chapter 14 疯狂峡谷
The Cliffs of Madness

CHECK POINT 潘多拉守护者



在前往疯狂峡谷的路上会遇到一种新的敌人，他们的攻击动作丰富，可打可投，连续性强，也颇为灵活，不易对付。多用范围大的□键攻击会比较容易命中守护者，当然，如果即时防御用得熟的话，对付他们会事半功倍。另外，如果“美杜莎的凝视”强化过了，那么可以选择将他们石化，算是一劳永逸的好办法。

希腊神话众神4 Hyperion亥柏龙神 最早的太阳神。Justitia吉斯特西亚 正义和秩序的泰坦神。Juventas尤[illegible] Iapetus拉匹特斯 普罗米修斯的父亲。Metis 玫提斯 智慧与知识女神 雅典娜的母亲。Mnemosyne摩涅莫辛涅 记忆女神 缪斯的母亲。

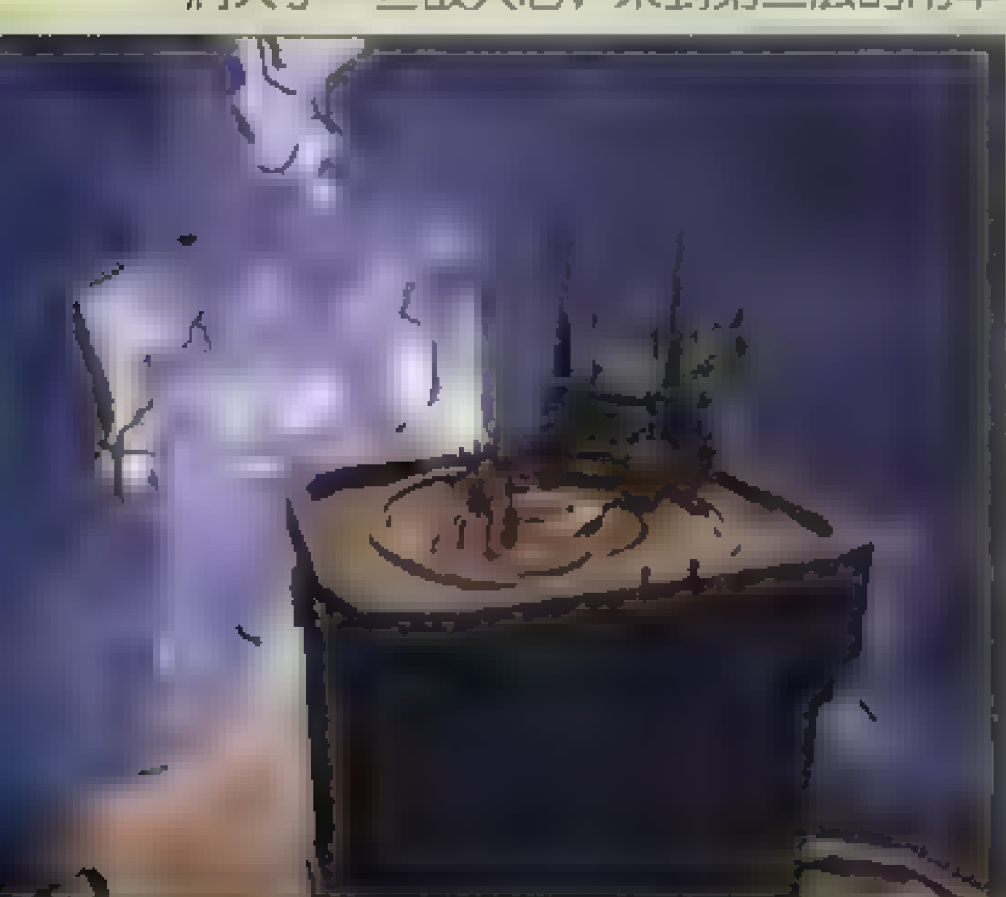
疯狂峡谷地势险峻，杂兵众多，因为分散着不少蓝魂宝箱，所以可以用“哈迪斯的军团”来解决难缠的杂兵。从升降机上去之后有上下两条分支，建议先走右边的分支。穿过一个山洞时，会有强制战斗，众多的潘多拉守护者和杂兵之间的配合还是比较棘手的。通过之后由升降机上行，来到了陷阱山洞，洞中地面上到处都是小孔，一看就知道是致命的陷阱了。只要一打开闸门，机关就会启动，必须在限定时间内把闸门内的木箱推到左上角的石台下，跳上去就安全了，要不然……推动木箱时多用脚踢，光是推推拉拉是很难确保在时限内推到目的地的。在石台上取得了**第17片凤凰之羽**以及关键道具“阿芙罗狄蒂的项链”(NECKLACE OF APHRODITE)。从洞门右边的绳子爬下去，前往另一条分支。途经的山洞中有两座转桥，转动摇把，让桥身处于平行位置，这样才比较容易跳过去。出洞后从摆放项链的机关附近的梯子爬下，顺路来到一个山洞中，与众多杂兵一场混战之后，面临的居然是一个拼石块的智力题，中间的圆盘可以让石块的方向改变。解谜前先从石块上跳到左上方的平台处，这里可以取得**第18片凤凰之羽**，道具收集之旅到这里就结束了。至于解谜方法，不太好描述，各位就看图示吧！解开谜题后可以得到“赫拉的项链”(NECKLACE OF HERA)。从右侧的峭壁爬回放项链的地方，开启伸缩桥后就能继续前进了。



▲最终拼成这种样子就OK了！

Chapter 15 建筑师之墓 The Architect's Tomb

来到建筑师之墓，一开始的移动平台加齿轮的机关组合就给奎托斯一个下马威，先熟悉一下如何快速通过此处，等会儿就会派上用场。用打开墓室要同时压住三个机关，我们一步步来。首先打开右侧闸门，来到墓室的上方，在这里消灭了一些敌人后，来到第三层的吊车处，将吊车前端的石块调整至墓门右侧有裂缝的地板的正上方，（看影子）拉动把手把地板砸开；再将吊车前的石块调整至墓门左侧的机关上方，放下石块，将其压住。接下来把墓门左侧尽头的一尊雕像移至被砸开的地板，下面也有一个机关，需要用雕像压住。然后再退回建筑师之墓的记录点处，让奎托斯踩下第三个机关，接下来就要快速通过齿轮与移动平台地带，一口气冲入墓室。用建筑师的头颅打开骷髅门，之后仅有一场强制战斗，敌人也只是些怪鸟和弓箭手，并不难对付，但是因为是在横向传送带的地形上，所以有时还是挺烦人的，用“哈迪斯的军团”可以省不少心。通过传送带区域，奎托斯终于得到了潘多拉魔盒。回到潘多拉神庙，奎托斯刚把潘多拉魔盒推出大门，就被战神阿瑞斯抢走了，奎托斯也身受重伤，坠入地狱。



Chapter 16 地狱之路 The Path to Hades

在地狱，奎托斯又碰上了被海蛇吞进肚子里的船长，时运不济的他又一次成为了奎托斯的垫脚石。跃过一片平台之后，眼前是一片横向转动的柱子，柱子上装有刀刃，从柱子上掉下去就会一命呜呼。在柱子上用跳跃移动，可以大幅减少柱子转动时的影响，比较容易通过。柱子间的过渡平台上有不少补给用的宝箱，所以遇到敌人就用神力，不要节省。在几个移动平台对面会有大量弓箭手找麻烦，提前使用“哈迪斯的军团”，可以让弓兵队发挥不了任何优势。在结界前的四个平台上消灭所有的敌人，之后就要爬两座“刀山”了。所谓“刀山”是一根直立旋转的柱子，柱子分成很多节，相邻的两节会向不同的方向旋转。每节上都分布着刀刃，在攀爬的过程中只要一碰到刀刃就会掉到柱子的最下面，而且第二座“刀山”上的刀刃相当密集，所以移动时一定要格外小心地从刀刃之间的空隙通过。不要太心急，尽量少用跳跃，“上刀山”绝对是耐心的大考验。碰上刀刃有时会出现BUG，奎托斯会从贴图中摔出去GAME OVER，不过因为接关是原地开始的，所以没什么影响。接下来要消灭一定数量的守护者，这样平台才会一个一个地出现，跨过这些平台之后，来到地狱之路的尽头。上面有人扔上一根长绳，先不管好心人是谁，爬上去再说。

Chapter 17 最终决战 FINAL BATTLE



原来好心人是先知神庙前的那位掘墓老人，他似乎也是神派来帮助奎托斯的。先知神庙现在已经成为废墟，不过里面的怪物还是以前的那些，能力没有提升，奎托斯用强化过后的武器和神力对付他们会比较轻松。道路只有一条，穿过先知神庙，奎托斯见到狂妄的阿瑞斯正拿着潘多拉魔盒向自己的父亲宙斯叫板。奎托斯趁其不备，用“宙斯的狂暴”打落了魔盒。在打开魔盒之后，奎托斯的身体不断变大，终于可以与战神势均力敌了。

BOSS BATTLE 战神阿瑞斯1



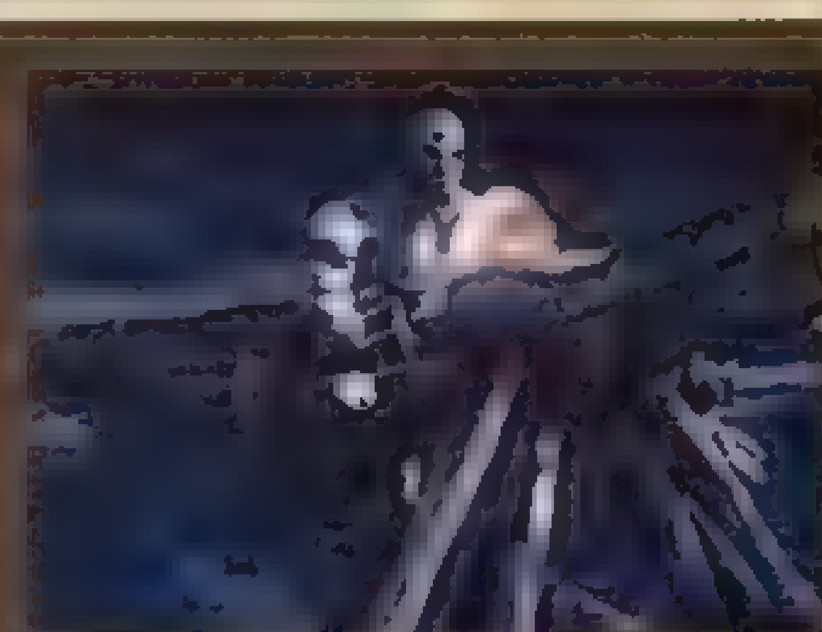
最终BOSS的攻击方式十分丰富，他手中的武器可以变化成斧和锤，斧子速度很快但可以防御，锤子近身攻击不能防御，锤子中喷出的火焰可以防御。BOSS身后的羽翼剑阵攻击距离很长，而且一般会攻击两下，要多加小心了。有时阿瑞斯还会腾空跃起，向地面投掷陨石，用翻滚闪避时最后看清了[illegible]，不然很容易迎面撞上。对付阿瑞斯主要还是要在远处牵制着打[illegible]，接近就立即翻滚拉开距离，近战对奎托斯不利。打一阵阿瑞斯会出现大硬直，身上还会掉蓝魂或绿魂，提供一定的补给，所以神力方面也不需要太节约了。使用有无敌时间的“波塞冬的愤怒”和威力强劲的“哈迪斯的军团”都有不错的效果。当BOSS体力下降到十分之一时，○符号又会出现，反应按键成功后便能将阿瑞斯暂时击倒。

CHECK POINT 奎托斯的噩梦

奎托斯被吸入了自己的噩梦中，此时奎托斯的妻儿正遭受着自己影子的袭击。这一场与自己的战斗，最需要注意的就是妻儿的体力，靠近后再按○键可以把自己的体力分一些给家人。不过自己如果体力不支一样是会GAME OVER的。因此，不要离家人太远，优先攻击靠近家人的影子是比较合理的战术。投技对影子有效，不过动作比较慢，不推荐经常使用。远处的平台上有一个会用“宙斯的狂暴”的影子，不要刻意上平台去消灭他，实在烦人就用个“哈迪斯的军团”吧。因为场地不大，所以神力方面推荐用“波塞冬的愤怒”，而即时防御后的反击在这里也会有不小的用处。另外，最好能在这里蓄满气槽，5级“神模式”的魔力无限在这一战中可是救命的法宝。打倒一定数量的影子，便会发生剧情，不过奎托斯并没能阻止家人被混沌之刃杀死的命运，手中的武器也被阿瑞斯夺走。



BOSS BATTLE 战神阿瑞斯2



奎托斯并没有坐以待毙，而是取下了雅典娜像前的巨剑与阿瑞斯决一死战。巨剑的招式与阿耳特弥斯之刃相同，对付阿瑞斯还是以[illegible]的连斩为主。这场战斗两人用的是[illegible]条体力，像拔河一样此消彼长。由于奎托斯不能使用神力，所以寻找BOSS的破绽再攻击就十分重要了。阿瑞斯的连斩均可防御，防住后或在其吼叫时反击都是可行的。四根石柱的夹击可用跑动后翻滚的方法闪避，没什么威胁。不过BOSS在近身时经常会使用不能防御的火球攻击，之后必出剑阵，在[illegible]难度下这一招是一击必杀的，[illegible]可怕。另外，BOSS也会召唤幽灵[illegible]，虽然可以防御幽灵的攻击，但此时阿瑞斯通常会冲过来使用火球加剑阵的连击，所以防御后要立即翻滚闪避，以防不测。阿瑞斯防御时就马上停止攻击，他的反击威力可不是闹着玩的。连续命中BOSS四五下之后出现反应按键，以○键连打压制住BOSS后，[illegible]用[illegible]连续斩[illegible]可以给[illegible]造成[illegible]伤害，用不了几个回合，战神就会去死神那儿报到了。

3DM-SM

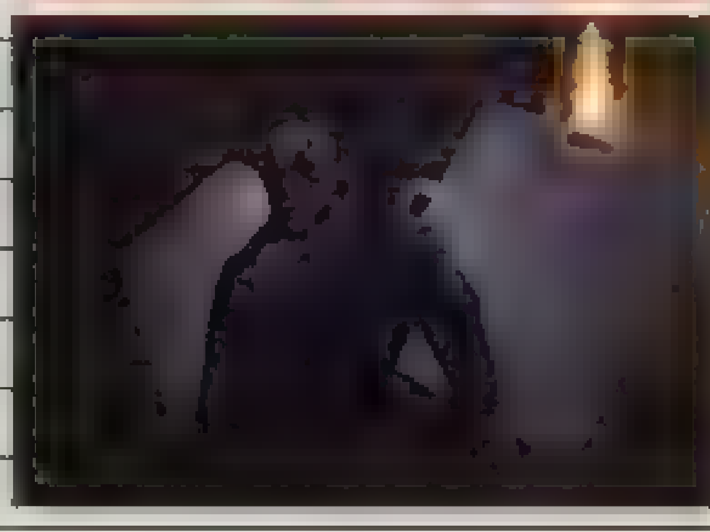


希腊神话众神 5 Muses 缪斯女神 共有九人 能歌[illegible] 她[illegible]都是宙斯[illegible]莫[illegible]的女儿。 Nemesis [illegible] 复仇女神 [illegible]ceanus [illegible]刻[illegible]那斯 海神。 Pan 潘神 畜牧之神。 Persephone 珀尔塞福涅 哈迪斯的妻子 得墨忒耳之女。 Phoebe 菲比 月亮的泰坦神。 Poseidon 波塞冬 海神 大海的统治者。

神之宝藏篇

本作的隐藏要素极为丰富，也颇为厚道，这些要素都可以在标题画面的 TREASURE 选项中确认开启或观看，其中大部分是制作花絮。以下是全部隐藏要素的出现方法。





隐藏要素	出现方法
CREDITS	任何难度下通关
DELETED LEVELS	任何难度下通关
HEROIC POSSIBILITIES	任何难度下通关
VISIONS OF ANCIENT GREECE	任何难度下通关
MONSTERS OF MYTH	任何难度下通关
THE BIRTH OF THE BEAST	任何难度下通关
GOD MODE	任何难度下通关
CHARACTER GRAVEYARD	任何难度下通关
CHALLENGE OF THE GODS	任何难度下通关
IN-GAME MOVIES	任何难度下通关
A SECRET REVEALED	以 SPARTAN 难度通关
THE FATE OF THE TITAN	以 SPARTAN 难度通关
ADDITIONAL COSTUMES	通过 CHALLENGE OF THE GODS 全部关卡
ARES ARMOR	以 GOD 难度通关
SECRET MESSAGE 1	以 GOD 难度通关
SECRET MESSAGE 2	打碎战神宝座前的两尊雕像，难度不限

CHALLENGE OF THE GODS

相当于任务模式，有十关，难度较高。全部通过之后可以得到4套隐藏服装，但需要把GOD难度通关才能使用。

SECRET MESSAGE 1

实际上打穿GOD难度的奖励只是个美国的电话号码（1-800-613 8840），拨通之后是一段电话录音，奎托斯会祝贺你通过了GOD难度的巨大考验。因为是国际长途，大家最好还是不要拨打这个电话为妙。（汗！）

SECRET MESSAGE 2

要打碎雕像必须使用5级时L1+○的那一招，要打上百下才能打碎，需要有些耐心。打碎雕像所得到的同样是个语音电话的号码（1 888 447 5594），奎托斯和《战神》的制作人David Jaffe会对你表示恭喜和感谢，并对你能找到这个隐藏要素表示惊讶。



隐藏服装

本作中的隐藏服装不仅只是更换一下奎托斯的贴图，每件衣服还有各自特殊的能力，厨师装最主要的能力为取得蓝魂时魔力回复量增加，潜水员装为取得绿魂时体力回复量增加，黑社会装为取得红魂时经验值大增，奶牛装为魔力无限（最强服装！），阿瑞斯装为防御力超高！（请参看下表，数据与原始服装作比较）服装的造型也相当恶搞。要得到隐藏服装，必须通过变态的GOD难度，受虐是在所难免的，大家加油啊！

服装	攻击力	防御力	体力回复	魔力回复	经验值
Chef of War（厨师装）	100%	100%	150%	300%	100%
Bubbles（潜水员装）	50%	100%	300%	150%	100%
Tycoonius（黑社会装）	200%	25%	100%	100%	400%
Dairy Bastard（奶牛装）	50%	100%	200%	200%	200%
Ares Armor（阿瑞斯装）	200%	400%	200%	100%	200%

神之追忆篇

总的来说，《战神》的剧情还是相当不错的，只是游戏中没有字幕，还用了一大堆倒叙、插叙之类的手法，很多部分是奎托斯的回忆片断，只有把些片断串接起来，才是一个完整的故事，这让不少听力苦手的玩家无法完全了解故事的来龙去脉。因此胜负师没有在流程攻略中过多地谈及剧情，而是请听力达人多边形帮了个忙，把整个故事的主线理顺，变成了一篇剧情概要，大家看过之后应该可以更深入地了解《战神》的世界观与主题了。



斯巴达战士奎托斯生来便骁勇善战，最开始的时候，他的手下只有五十名士兵，但是很快他就拥有了一支庞大的军队，并且战无不胜攻无不克，无所畏惧的他却无法获得他妻子的理解。

“你还要杀死多少人才算完？什么时候才会结束？”他的妻子怒颜相向。

“当斯巴达的荣誉照耀整个世界！”奎托斯拥有着执着的信念。

奎托斯的军队继续席卷着世界的表面，直到有一天，他与东方的野蛮人部落展开了殊死的战斗。他和他的部队浴血奋战，只不过这一次的失败者变成了他自己。可是，在他的信念里，为了胜利，什么代价都是可以付出的。就在他即将死在野蛮人的大锤之下时，他向战神阿瑞斯发出了呼喊，“阿瑞斯，请将我的生命拿去吧，只要让我获得战斗的胜利。”

天空被裂成两半，战神阿瑞斯从天而降，他也正在寻找一个能够帮他征服地面的人，这样他才是完美的战神。他赐予奎托斯一对“混沌之刃”，凭借着天神的武器，奎托斯赢得了战斗，但也将自己的灵魂出卖给了战神阿瑞斯。

奎托斯成为了阿瑞斯的走狗，毫不留情地杀死了很多手无寸铁的人，甚至是妇女和孩子，成为了众人畏惧的魔头。很快，奎托斯就尝到了出卖灵魂的代价。一个村庄的人们供奉着雅典娜，这是战神所不能容忍的，奎托斯奉命去铲平这个村落。在村落神庙的前面，他没有听从祭司的劝告，杀红眼的他将神庙内所有的无辜者斩于刀下，直到他的妻儿也倒在他的眼前，他才猛然醒悟过来。

悔恨无比的奎托斯已经无法挽回他妻儿的性命，祭司给这个罪人下了一道诅咒，他妻儿尸体的灰烬将永远地附在他的皮肤上，而他将永远也不能摆脱这个噩梦。

万念俱灰的奎托斯找到了雅典娜，他希望能够通过为众神效命来洗脱他的罪恶。可是每次铲除恶魔，他都没有能够挽救哪怕一个无辜的人，而每当看到无辜的人在他眼前倒在血泊中的时候，都会让他想起从前，那个永远也无法摆脱的噩梦。

奎托斯的身上背负着罪恶，他永远飘泊不定居无定所，如同大海里的航船，从一个港口驶向另一个港口，永远也不能停歇。每次战斗的胜利都可以给他带来美酒和佳人，但是无论他痛饮多少佳酿，享受多少美女，都不能让他从那个噩梦中摆脱。

“雅典娜！”奎托斯发出怒吼，“十年了，我已经为诸神忠心耿耿地效命了十年之久，你们何时才会让我摆脱那个噩梦？”

“你还有最后一个任务，奎托斯。”守护着奎托斯的雅典娜平静而安详地看着他，“一个伟大的挑战正在希腊等待着你，就在我们说话的时候，我的兄弟战神阿瑞斯正在制造着噩梦，雅典城就要毁灭在他的手中，只有你，被神所制造出来的恶魔才能阻止他。”

“难道非要我去杀死一个神，我的噩梦才会结束吗？”

“完成这最后的任务吧，奎托斯，你所做的一切都可以得到宽恕，神是不会食言的。”

奎托斯又一次踏上了征途，为了他自己，他不得不接受这个挑战，命运正在雅典——这个古老的城市中等待着他。

可是，他来得恐怕有些太晚了，雅典已经几乎成为断壁残垣。奎托斯找到了一名自称先知的女人，她拥有进入他人灵魂深处的能力，于是，她看到了奎托斯的过去。

“雅典娜为什么会派你这样的一个人过来？”先知简直无法相信，“你知道你面对的是怎样的敌人？你现在还无法打败阿瑞斯，但是世界上有一样东西可以让你击败神，那就是潘多拉魔盒，它被埋藏在远离雅典城东边的沙漠深处。不过我要警告你，奎托斯，所有去找寻潘多拉魔盒的人还没有一个能活着回来的。”

奎托斯毫不犹豫地踏上了寻找潘多拉魔盒的路程，雅典娜告诉他，“潘多拉魔盒的确存在，但那不是凡人所能够把握的。宙斯命令巨人泰坦守护着魔盒，你必须有着坚定的信念才能找到潘多拉魔盒。”

无数的磨难也无法阻挡奎托斯的信念，命运有时候会向这样的人低头，他终于找到了潘多拉魔盒。但是，他忘记了阿瑞斯也是神，阿瑞斯轻而易举地将奎托斯钉在了耻辱壁上。

奎托斯的生命正在流逝，但是他也不会轻易向命运屈服，即将坠入诅咒之河的他，抓住了希望的边沿。从地狱回到这个世界的他，发誓要把阿瑞斯亲手杀死。

他很快找到了拿着潘多拉魔盒的阿瑞斯，战神正要向奥林匹亚的众神挑战。奎托斯抢先打开了潘多拉魔盒，被封印了数千年的神之力让他成为了巨人，拥有了向战神挑战的能力，一场惊天地泣鬼神的战斗之后，阿瑞斯倒在了奎托斯的脚下。

“奎托斯，别忘了，是谁救了你的命！是我给与了你新生，是我让你成为了伟大的战士！”

“是的，阿瑞斯，你成功了。”奎托斯冷冷地说道，说罢便一刀结果了战神的性命。

可是，让他失望的是，雅典娜无法让他摆脱噩梦，虽然他的罪恶已经被洗脱，但是噩梦还将依然缠绕着他。

“希望已经不复存在了。”自觉被众神抛弃的奎托斯嘴里喃喃地说道。继而便从雅典最高的山上跳下，他所想的，只是通过死亡来结束无尽的噩梦，可能这是他摆脱这一切的惟一方法。

当奎托斯即将沉入爱琴海的海底时，雅典娜并没有让他死去，而是将他招回了奥林匹亚，“你杀死了阿瑞斯，众神是不会抛弃像你这样的功臣的，从今以后，你就是新的战神！”

于是，奎托斯，坐上了神的位置，与雅典娜以及众神平起平坐，掌管着世界数千年来的战争。这对于他来说，到底是在洗脱罪恶，还是在制造着新的噩梦？



希腊神话众神6 Prometheus普罗米修斯，人类的保护神和恩人。Rhea瑞神，撒腾的妻子。Saturn撒腾 尤拉那斯之子 泰坦神的领袖 Tethys特瑟斯 海神之妻。Thanatos撒那特斯，希腊人的死神。Uranus尤瑞那斯，天空之神，盖亚的儿子和丈夫。Vesta维斯塔 宙斯的姐妹，掌管火灶。Victory维多利亚，胜利女神。

文 沙罗

天马计划=《皇牌空战》的环境+《灵魂能力》的动作?



备受广大玩家们关注、由Namco和Bandai联手打造的高达新作终于推出！这款曾名为“天马计划”的作品号称采用了《皇牌空战》的环境表现技术以及《灵魂能力》的动作表现，两者的结合令原著中那种规模庞大而细密的战斗场景得到了高度的再现，机体的动作也变得更加流畅。相信通过本作，许多喜爱《机动战士高达》的玩家们，又能回忆起一年战争的波澜壮阔吧。

机动战士高达 一年战争	Bandai/Namco	ACT
PS2 机动战士ガンダム 一年战争	2005年4月7日	日版
		8000日元
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄

故事模式

本作的主要模式，一共28个关卡，有NORMAL和HARD两种难度可供选择。玩家使用的是原著《机动战士高达》的主角阿姆罗·雷所驾驶机体RX78 2高达。每关与每关之间都能够欣赏到原著的剧情简介和重新绘制的精美图画。此外，许多关卡在不同的难度下，敌人的登场机体也会有所区别。



基本操作

L1	推进器疾冲
L2	跳跃，上升
R1	远距离攻击
R2	近距离攻击
移动	左摇杆
瞄准	右摇杆
副武器	L3/R3
×	视点居中

注：操作以A TYPE为准，玩家可根据自己的习惯进行更改。

画面解说



剩余时间
部分关卡有时间限制，需要在时限内完成任务。但并不是所有关卡在时间限定结束后都会导致任务失败。

瞄准框
使用右摇杆进行瞄准，在射程内且进入框内的敌人会自动处于被锁定状态。

护卫对象的HP
部分关卡的任务是保护某一目标，不被敌机破坏。一旦遭到破坏任务就会失败。

[illegible]
红色小点表示任务中必须击破的目标，白色小点表示导弹。导弹可以通过光束枪或火神炮击落。

[illegible]
火神炮等副武器的弹药表示，用尽后会自动上弹。

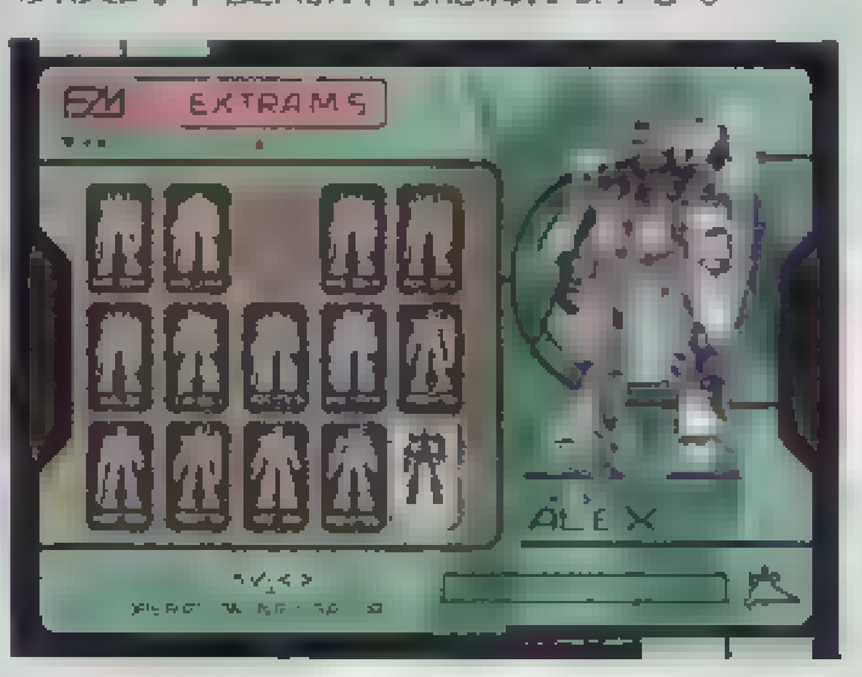
[illegible]
该槽用尽时推进器就会停止，不使用时会自动回复。当推进器槽位于红色区域时，推进器无法工作。红色区域的长度会根据机体和当前场景的不同而有所区别。

远程武器
主武器中的远距离武器的弹药表示，用尽后同样会自动上弹。同时光束枪自动会处于可连射状态（部分机体不能连射）。

自机HP
即后文所提到的损伤度。当100%变成0%时，自机被击破。击破后任务失败。

自由任务模式

将任意难度下的故事模式通关一次后，才能够进入该模式。将故事模式的HARD难度打通一次以及将所有的隐藏原著剧情收集齐的话，就可以在该模式中使用所有隐藏机体了。



隐藏原著剧情

在ARCHIVE(档案)模式的COMBAT LOG（战斗履历）中，玩家们可以见到自己在NORMAL难度和HARD难度下的综合战历，以及在各个关卡中所取得的最高评价。不过这当中最重要的一项，当属“MEMORIAL ACTION”了。

在全部28个关卡中，有一半的关卡都设置有隐藏的剧情动画。这些动画基本上忠实地再现了原著中的经典情节。而这些隐藏的剧情动画都需要玩家达成特殊的条件之后，才能够出现，“光收集这些动画有什么意思啊。”当然了，制作人员们也不会这么无聊，设置了这些隐藏动画却没有任何奖励。只要大家将这些动画全部收集齐，就能够在自由模式中使用一部分隐藏机体出战了！而如果想要收集全部的隐藏机体，并且使用NT-1等高达的话，就需要再将HARD难度的故事模式通关一次了。



◀收集到的隐藏动画可以在MEMORIAL ACTION选项中观看，还没有收集到的动画则以问号来表示。

©SOTSU AGENCY·SUNRISE ©BANDAI 2005 ©2005 NAMCO LTD

第1话 地面战

站立在大地上的高达！

胜利条件 击败 ZAKU
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 使用光剑消灭第二台 ZAKU

最简单，也是给新手熟悉操作的一关。本关的敌人只有两台 ZAKU，并且与我方展开的是1对1的正面战。不需要顾及自机的损伤程度，直接冲上去用光剑砍上几剑即可解决战斗。

S评价获得

本关的敌人只有两台 ZAKU，因此必须速战速决。只有在尽可能短的时间内过关，才能获得S评价。假如对自己使用光剑的技术没有自信的话，可以考虑在通关后的自由任务模式中使用 NT-1 高达。一剑一台 ZAKU，轻松之至！



◀注意这里给出的成功条件是指用光剑给予敌人最后一击，而不需从头到尾均使用光剑。

第2话 地面战

消灭敌补给舰！

胜利条件 击破敌补给战舰
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 使用光剑消灭旧 ZAKU

本关我方的RX-78-2已经装备了光束枪，所以初期敌人的3架ZAKU不足为惧。只要保持一定距离，就可以借助光束枪的连射给予ZAKU巨大的伤害。其后的两艘舰船，只需将补给舰击破即可，但要注意若放任另一艘Musai级巡洋舰不管的话，它就会在远处冷不防向你开炮！夏亚的专用红色ZAKU十分灵活，远攻时可以趁其攻击结束着地时使用光束枪的连射。不过近战冲上去狂砍会更加容易击破。


▲旧ZAKU的性能虽然不如ZAKU Ⅱ，但由于驾驶员并非杂兵，因此防御力反而比一般杂兵要高出许多。

S评价获得

在两艘舰船的中央上空飘浮着许多补给物资，如果不将这些补给物资一一击落的话，就获得不了S评价。补给物资很小，在黑暗中未必能够看得清，因此瞄准时应随时注意瞄准框的颜色，一旦变成红色就说明那里飘浮着补给物资。

第3话 宇宙战

突入大气层

胜利条件 白色基地突入大气层
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 将时间耗尽，不归舰

本关是首次的宇宙战，因此需要玩家们好好适应操作。注意在宇宙战时的L2键不再是跳跃，而是上升（按一下只能上升一定高度）。敌人是6台ZAKU，其中也包括夏亚的红色专用机。这里并不需要将夏亚等难缠的对手全部消灭，只要将限定时间拖个3分多钟，夏亚就会自动撤离。如果在本关故意留下几台杂兵机体不打，当时间限制结束时，夏亚就会说出和原著中一模一样的台词。十分有趣。


▲即使4分钟的限定时间已经过去，但只要隐藏剧情还未出现，我方还能够控制机体，那么就千万不要着舰。

S评价获得

本关的S评价获得有两种方法。一是速度：迅速将敌人全灭后返回母舰即可；二是打出隐藏剧情：将敌人基本全灭后若时间已经拖得太久，那么不妨试试打出隐藏剧情，可以获得额外的加分。

第4话 炮击战

卡尔马出击

胜利条件 白色基地突破敌防卫线
败北条件 白色基地击破

隐藏剧情 一段时间内不开火

玩家要操作白色基地的机枪台进行防御作战。机枪台除了机枪外没有其他的武器，但只要一次不将弹药用尽，就可以利用快速上弹的间隙实现连续发射。敌军的兵种从战斗机到坦克再到ZAKU，样样齐全，一旦同时在画面中出现，往往会令不熟悉操作的玩家手忙脚乱。这里一定要注意画面上的红色箭头的提示，它会告诉大家敌人的出现方位。此外，只要敌人进了瞄准框内，就能够命中。

S评价获得

除了尽可能地将敌人全部消灭以外，还要注意务必要将隐藏剧情打出来。如果不能将隐藏剧情打出来的话，即使最后的得分再高，也不会得到S评价。推荐大家将第一波敌人消灭后立刻停火，等待剧情的出现。

▼无视敌人半分钟左右，那么大家就能够听到白色基地的舰长布莱德那经典的台词“防空火力太弱，炮击手，你们在干什么！”



第5话 地面战

飞吧，高达！

胜利条件 击退敌袭击部队
败北条件 白色基地、自机被击破

隐藏剧情 跳在空中攻击敌战斗机

初期的敌人有大半都是坦克和战斗机，只要瞄得够准，基本都是一两枪一个。将初期敌人歼灭得差不多时，卡尔马的队长机就会出现，注意将其击败时，夏亚会立刻带领两台ZAKU进行增援。此外，如果连夏亚也一同击败，那么不管在场的敌人还剩下多少，过一会本关便会自动过关。如果想要争取高分，就先将周围的杂兵战斗机先解决掉吧。此外，要注意分数不要被友军抢走。

S评价获得

除了打出隐藏情节外，还要多消灭敌人。但仅此并不够。尤其在HARD难度下，仅完成以上两点的话，即使过关时分数在一万分以上，通常只能获得A级评价。经过实验，沙罗发现多使用跳跃，在空中击落敌战斗机的话，S评价就很容易获得。也许，是为了符合原著吧。

▼即使跳在空中，但没有对敌人的战斗机进行攻击的话，隐藏情节依然不会出现。



第6话 地面战

卡尔马之死

胜利条件 击破敌舰空母
败北条件 白色基地、自机被击破

隐藏剧情 将敌主舰引到白色基地上空

本关是一场保护白色基地的守卫战，因此应密切注意雷达上的敌机显示，防止任一敌机靠近防卫目标。将一开始敌人的一架空母消灭后，夏亚的部队出现在白色基地的右后方，他们不会主动靠近，并且本关敌人的战斗机是无限增援的，因此若玩家不尽快击破夏亚的话，白色基地或自机很可能会被敌战斗机活活磨死……

S级评价获得

由于本关的敌战斗机增援是无限的，因此除了打出隐藏情节外，还可以争取多击破几架战斗机，多捞一些分数，这样S评价获得基本就有保障了。


◀本关的隐藏剧情十分容易打出，正常情况下，通常我方还未来得及消灭敌舰，隐藏情节就已经发生了。

本作的战舰击破方法与《相会在宇宙》有所不同。玩家必须将战舰的各个指定部位全部破坏掉后，才能击破战舰。不同战舰的击破部位也会发生改变，大家只要随时注意瞄准器的指示即可。

第7话 地面战 塞拉出击

胜利条件	全灭敌MS
败北条件	自机击破

非常简单且普通的一关，敌人的MS共有6架，除了蓝色巨星兰巴·拉鲁驾驶的GOUF外，其他的敌人都能轻易摆平。GOUF的动作比较灵活，能轻易将光束枪的攻击躲开，同时远处还有他的妻子哈蒙驾驶的战舰进行火力支援。建议使用光剑与其硬拼，反而能快速将其打败。

远处的战舰移动速度很快，在它左右侧移的时候光速枪基本上打不到它，这点需要注意。

[illegible]

除了将远处的敌战舰击破外，最重要的一点就是"快"！过关时间越快越好，若能在一分钟左右过关的话，S评价便是囊中物了。

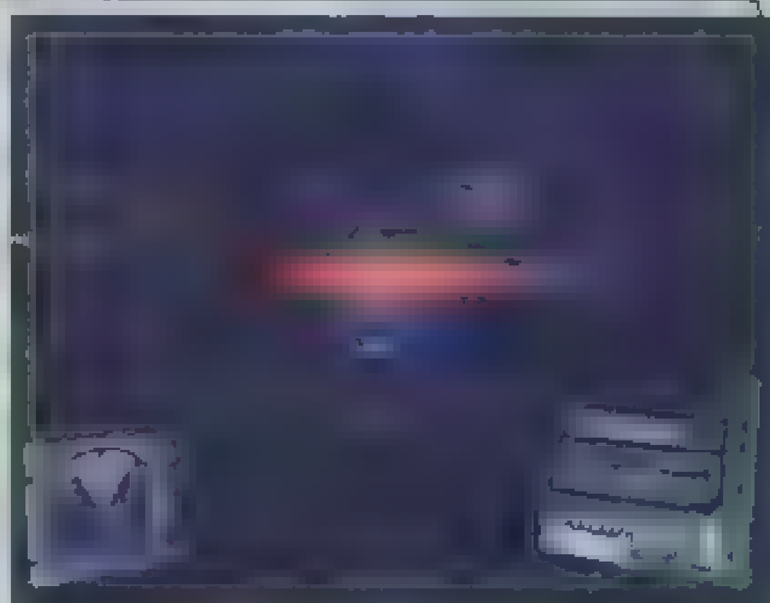


◀敌方中的一台ZAKU机会一直抱住高达不放，称它为活靶子也不为过，因此可以将它留在最后再打。

第8话 地面战 阿姆罗逃跑

胜利条件	全灭敌防卫据点
败北条件	自机被击破

首次、同时也是惟一一次可在故事模式中使用钢坦克的一关。钢坦克与高达相比，综合性能要差上许多。上升速度超慢不说，还无法使用推进器冲刺，近距离武器也没有配备。但钢坦克的优点在于防御力，射程和攻击力非常优秀，好在本关的敌人基本上都是以固定炮台为主，再加上钢坦克的远距离武器性能优秀，只要不断利用上升，在空中开炮的话，周围的炮台都能轻易解决。惟一要注意的，是HARD难度中，本关的敌人会出现ZAKU。



▲从超远程的距离发射的加农炮往往能够将敌人一击破坏，同时遭到攻击也不会有太大压力。

S评价获得

本关只要将全部的地面炮台等解决掉即可过关，但若要取得更高的分数，就需要争取多击破一些空中的战斗机。此外炮台会不时使用导弹攻击，只要击破这些导弹，也同样能够赚取击破数。S评价并不难获得。

第9话 地面战 灼热的ADZAM

胜利条件	全灭敌防卫据点
败北条件	自机被击破

本关的敌防卫炮台数量众多，并且雷达受到了米诺夫斯基粒子的干扰，不能正常工作。一旦发现炮台朝自己开火，应立刻使用侧移或跳跃来进行回避。此外，散布在敌基地一圈的炮台中，有不少炮台能够自由下降至地下，以躲避我方的攻击。在对付这种炮台时应注意它们冷不防会突然钻出地面进行反击。最后在对付ADZAM时，尤其注意其武器"リーダー"，它会飞到我方上空并释放高压电流。当发现"リーダー"时，建议马上后退或跳出其攻击范围。

[illegible]

NORMAL难度下，只要将本关的全部敌人如数击破，并且没有花上太多时间的话，S评价是肯定入手。但在HARD难度下，推荐在对付ADZAM时故意不将其击破，等它不断放出"リーダー"，然后将其一一击破。这样可以赚取许多击破数，从而获得最高分数及S评价。

▼敌炮台会经常躲到地下去，只要此时退后一定距离，炮台马上就会再度钻出地面。



第10话 地面战 兰巴·拉鲁特攻

胜利条件	敌MS全灭
败北条件	自机被击破
隐藏剧情	用光剑打败GOUF

本关与第7关的内容基本相同，敌人数从6台MS变成了7台。对付MS的方法与以前基本没任何区别，惟一要注意的就是GOUF会在中距离使用速度极快的电热鞭，在被打败一次以后，还会"复活"一次。





▲高达挥剑的动作十分帅气，但有时往往会有人忘记使用光剑……

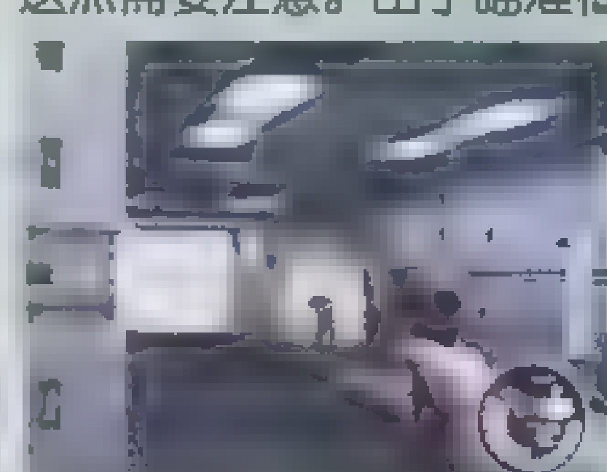
S评价获得

损伤度、过关所用时间都在一定程度之内的话，S评价便能够轻易获得。更何况这一关与上一次我们驾驶钢加农对付GOUF时完全不同，冲上去用光剑即可解决所有敌人。总之，尽量少受伤，尽快过关即可。

第11话 枪战 死斗！白色基地

胜利条件	击败所有吉翁兵
败北条件	我方被击破

本作中惟一的第一人称视点的枪战关卡。枪战的玩法与《死亡之屋》等游戏极为类似，只要控制光标不断攻击画面中出现的敌人即可。当武器弹药用完后会出现一瞬间的上弹时间，这点需要注意。由于瞄准框的光标很大，因此大家不用瞄得很准，也一样能够命中目标。



[illegible]

本关在HARD难度下，S评价的获得难度很高——得分需要在21000以上。在通常情况下，我们的得分都在20000到21000之间。因此关键还是在于杀敌数。杀的人越多，得分越高。在最后一个场景时，NPC会说一大堆废话，那里就是杀敌的最佳时机。

▼HARD难度下，敌人子弹的发射频率和伤害力都要高出许多，要尽量做到不放空枪。



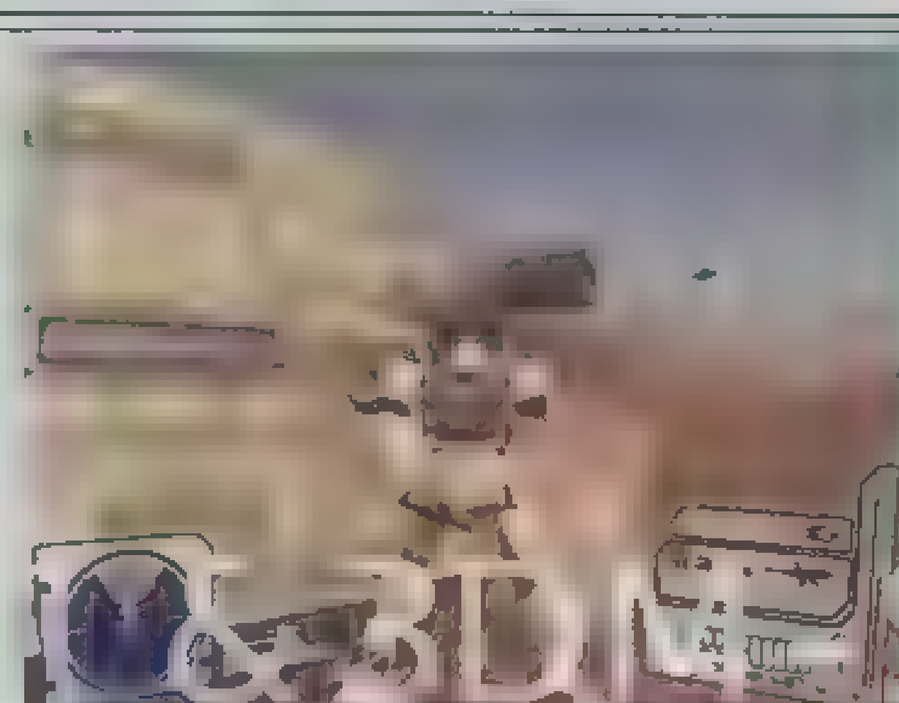
第12话 地面战 憎恶的激斗

胜利条件	击败全敌机
败北条件	自机被击破

打法比较独特的一关，但总的来说与前一关的枪战的打法极为相似。由于高达要抵挡敌战舰的自杀攻击，因此武器只有光束枪和火神炮可以使用，同时攻击的范围也只剩下了画面右半。基本上，只要将不断出现的敌人全部消灭即可过关。

S级评价获得

没有太复杂的内容，只要尽量全灭敌人即可。但一些战斗机和导弹的速度非常快，仅靠光束枪很难命中。因此在这里，建议大家一直开着火神炮不放，这样一来命中率就会大大提升了。



◀敌方机体的移动速度极快，且在画面中的出现时间也不长，一闪失，就可能漏掉大量敌人……

在远距离武器弹药用尽后，画面中央会出现[illegible]，此时[illegible]远距离武器[illegible]，光束[illegible]可以立即使用，并且会处于可连射状态。

第13话 地面战
玛奇露达救出作战

本关的防卫目标是4架运输机，一开始它们会同时受到敌人的攻击。因此要平安保卫目标，就得速战速决。注意本关的敌人一开始都乘坐了飞行器，在其空中侧面飞行时很难命中，此时最好不要开火。在击落飞行器后，等敌MS落地后再攻击，这样能够确保命中率。消灭一架敌机后，

胜利条件	防卫运输机
败北条件	自机、运输机被击破

最好能够通过雷达迅速确认离自己最近的敌人的位置，这样就能够快速将敌人一一消灭了。

S评价获得

没有特别的难点，尽快消灭敌人即可。虽然四台运输机均被消灭后，任务才会失败，但只要有任意一台被击破都会降低评价。



◀四台保护对象中，一号机离另外三台机很远，因此也比较容易被玩家忽略掉。

第14话 地面战
追击！黑色三连星

胜利条件	击败全敌机
败北条件	自机被击破
隐藏剧情	用光剑攻击黑色三连星

本关的目标是击败黑色三连星。他们的共同特点是动作灵活，攻击力强。通常情况下使用光束枪是很难命中他们的。建议一开始就使用光剑与他们拼近战，顺利的话不出半分钟就能够将他们全部击败。但要注意在击败三连星一次后，他们会使用合体攻击。此时我方只能攻击到位于最前方的敌机。若嫌麻烦的话，可以直接利用隐藏剧情来干掉一台，剩下的两台敌机就很好对付了。

S评价获得

本作的S评价获得要求并不严格，但若要获得S评价就必须打出隐藏剧情。并且这里沙罗所指的隐藏剧情，并非指敌人单单将我方运输机破坏一幕，而是包括了高达击败黑色三连星其中一台的那一幕。

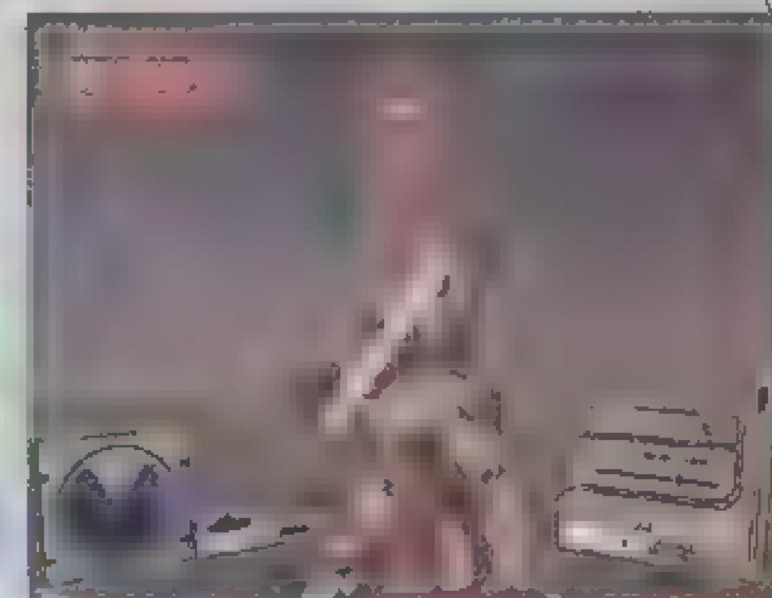
▼如果没有靠近白色基地就用光剑砍了黑色三连星，那么就只能看到运输机被破坏的不完整一幕了。



第15话 地面战
敖德萨的激战

胜利条件	保护我方战舰
败北条件	自机、保护对象被击破
隐藏剧情	保护对象的HP在一定以上

本关是真正的一场大乱战，敌人数量极多，且后方还不时会出现增援。本关的战法也有两种：一直待在保护对象的附近，将靠近的敌人一一消灭；或者一直朝目标地点前进，将一路上的敌人全部清扫干净。这两种方法难度都不高，但要注意在HARD难度下，敌MS中会有DOM出现，其攻击力高，动作灵活。若本关打出了隐藏剧情，那么接着还要在限定时间内破坏基地四周的导弹。



▲隐藏剧情发生后，需要尽快破坏敌人的导弹。注意使用火神炮或光剑进行攻击。

S评价获得

虽然本关设置有隐藏剧情，但只要玩家的击破数、分数够高，同样能够获得S评价。这里可以利用一下目标地点前方的一艘敌战舰。只要将其击破，可以获得很高的分数。

第16话 地面战
夏亚复活

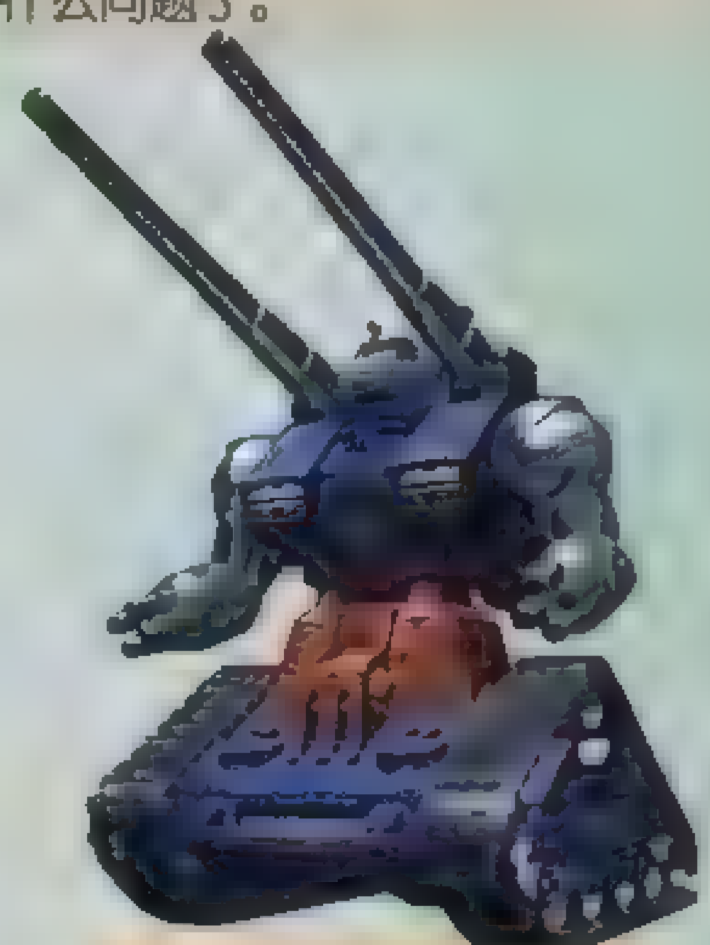
胜利条件	敌MS全击破
败北条件	自机被击破

虽然本关属于地面战，但实际上有大半的战斗是在水中进行的。敌人新的水陆两用MS"GOGG"性能极高，在水中的动作极为迅速。如果可能，尽量将它们吸引到地面上进行攻击。否则时间就会拖上许久。敌MS的主要武器是导弹，威力虽大但只要我方使用火神炮就能将导弹击落。



S评价获得

在水中有一艘敌人的战舰，将其击破的话获得S评价就基本没有什么问题了。

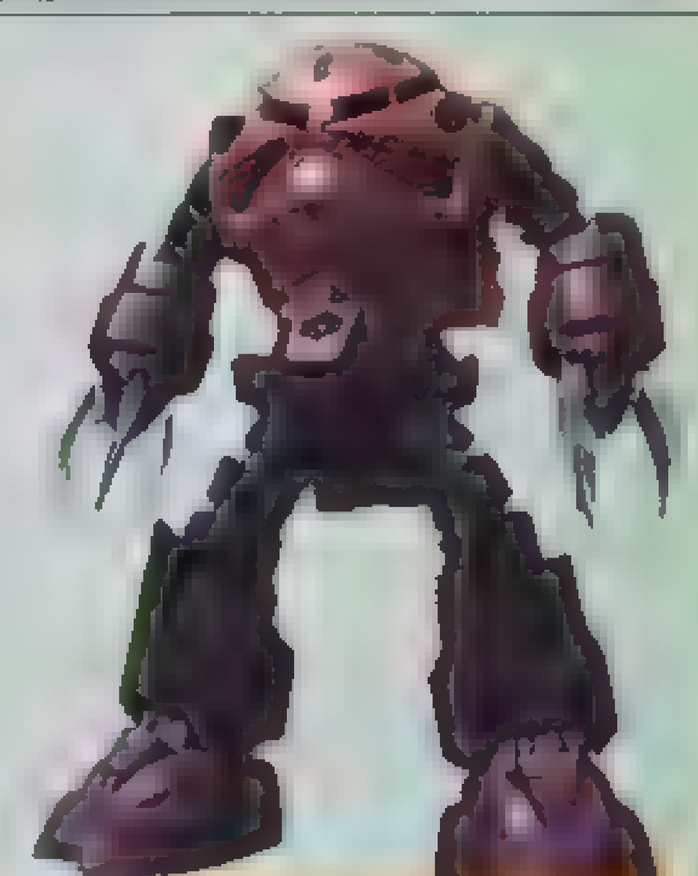


RX-75 GUNTANK
小林隼人用

第17话 水中战
血染大西洋

胜利条件	敌MS、MA全击破
败北条件	自机被击破

本关是完完全全的水中战，水中战斗的方式和要领与前一关基本相同。不过本关中有许多高低不一的海底岩石，因此可以作为掩护，敌人的机枪和导弹都能够被岩石给挡住。打败了前期出现的几台MS后，敌方会出现一台MA增援，该MA的攻击方式比较单调：冲撞攻击和导弹攻击。导弹可以使用火神炮击落或利用障碍物抵挡；而对方冲过来时，可以趁机大肆攻击，只要在撞过来前的一瞬间利用推进器侧移即可躲开。



MSM-07S Z'GOK
夏亚・阿兹纳布用

S评价获得

经过测试，本关没有特别需要注意的地方，按照通常的打法，也能够轻易获得S。

第18话 地面战
消散在贾布罗（前）

面临敌人的大围攻，我方只需要将限定时间拖完即可过关。由于敌人的数量和增援都是无限的，因此若采取消极地防守，只会令自己陷入敌人的包围。建议大家采取之前提过的"火神炮"战术，一见导弹飞来立刻使用火神炮击落，以免受到无谓的损伤。

胜利条件	坚持到时间结束
败北条件	自机被击破

S评价获得

禁止消极防守，尽量多争取一些击破数和分数便能获得S评价了。假如有人对付MS比较吃力，那么就专心击落导弹吧。基本上本关随时随地都有导弹朝我方袭来，所以根本不用担心赚不到击破数。



◀本关的时间限制为5分钟，未要以为躲在某个角落就能够就不会被敌人攻击，敌人可是无处不在的！

含高达在内，许多机体的光束枪拥有3连射的功能。在进行了连射之后，若还想要再连射，就必须暂停开火，等光束枪的能量重新蓄满才行。这点可以通过画面右下角的弹药表示颜色来辨认。

第19话 地下战

消散在贾布罗（后）

本关的前期只要沿路将出现的敌人击破即可，要注意敌机在雷达上的显示，以免失去前进方向。对付夏亚时由于空间狭小，所以即使用光束枪也可以轻易命中，喜欢近距离战的玩家也不必用接近战硬拼了。最后的水中用MS“ZOCK”可能由于体型庞大的缘故，即使在水中动作也并不灵活。攻击方式也只有冲撞和光束枪，十分单调。与之保持距离即可。

胜利条件 全灭敌MS
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 用光剑打败夏亚专用Z'GOK

S评价攻略

除了将前期的敌人顺利消灭外，只要打出隐藏剧情，获得S评价就没什么问题了。



◀夏亚在被打败一次以后还会再度复活，要在其复活一次后再用光剑给予最后一击。

第20话 宇宙战/炮击战

Zanzibar，追击！

胜利条件 全灭敌部队
败北条件 自机被击破



在HARD难度下，当我方打败了初期出现的MA“BIGRO”之后，还会出现敌军的增援MA“ZAKRELLO”，其武器装备为双手大刀、扩散光束炮以及导弹×8。BIGRO、ZAKRELLO的攻击模式与之前的水中用MA基本相同，在中距离处两者都会发射扩散光束炮。由于该炮的发射频率不高，且发射的准备动作十分明显，因此看准时机进行侧移即可。注意ZAKRELLO会在远距离时一口气发射8枚导弹。如果没有自信躲开全部导弹的话，建议先使用火神炮将导弹击落。解决掉MA后，本关进入后半部分的炮击战。与第4关的武器有所不同，加农炮的威力极大，一炮就能报销一架MS，但缺点在于不能连发，每发射一次就会出现近一秒钟的停顿。不过瞄准框与之前一样大，因此瞄准并不成什么问题。解决了MS群后，敌Zanzibar级战舰紧接着出现。需要瞄准其各个部分攻击以防止它猛烈炮轰。注该战舰的耐久度在HARD难度中比NORMAL难度时更高。最后敌战舰会朝我方冲过来，当敌战舰靠近跟前时会自动变向，此时就是我方攻击的机会。只需一炮，就能将敌人解决掉——这里是最关键的一步，万一有所差错任务便会失败。

S评价攻略

尽量多赚取分数和击破数。尤其在最后部分，敌战舰会不断发射导弹攻击，我方只要瞄准导弹进行攻击即可。

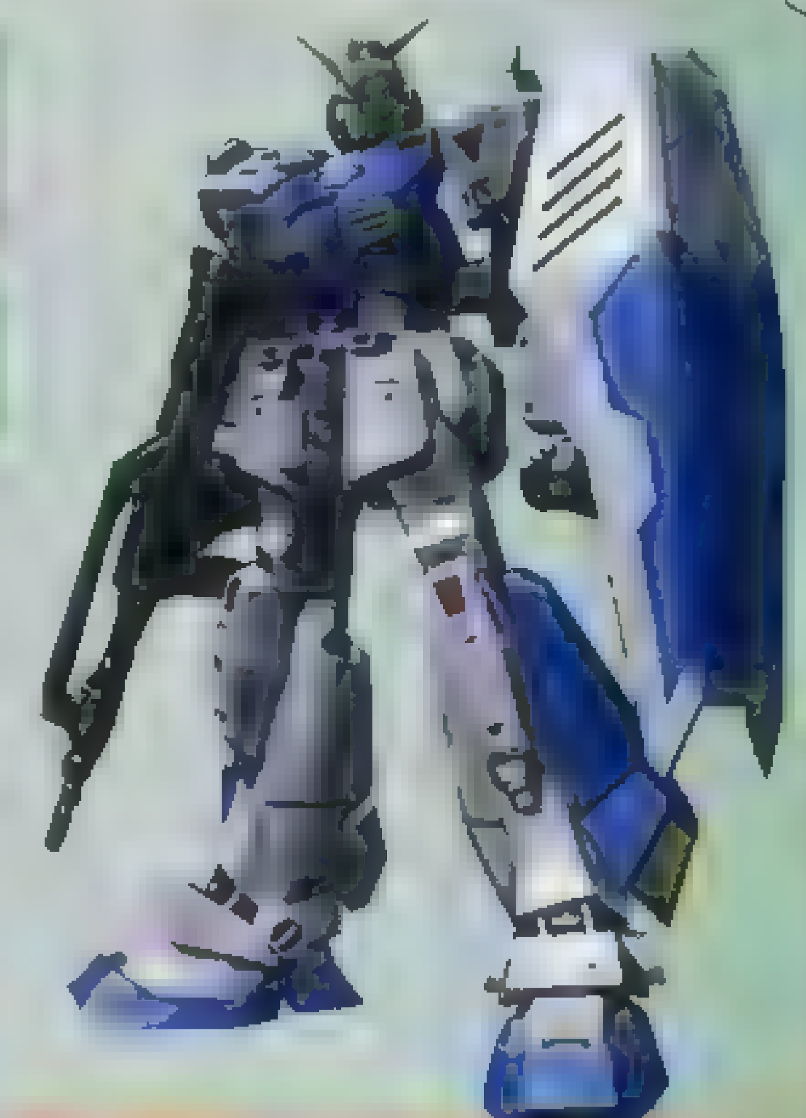
第21话 宇宙战

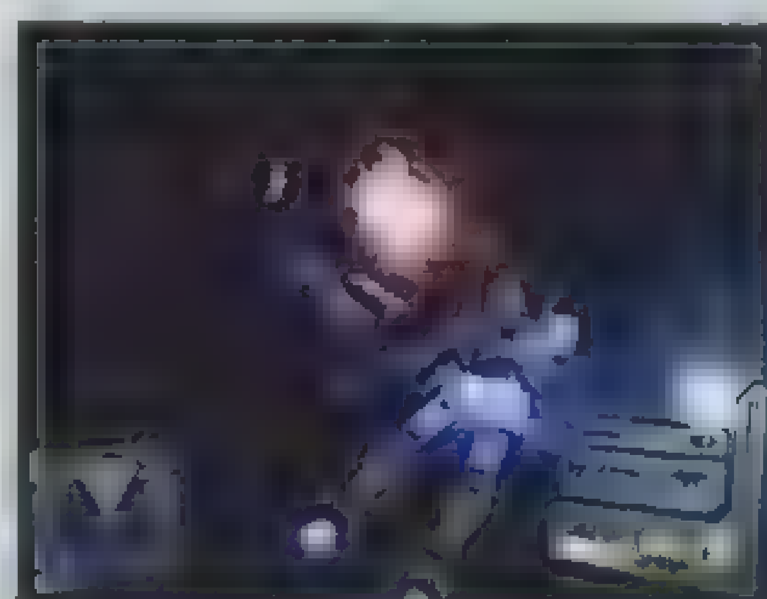
强行突破作战

胜利条件 全灭敌部队
败北条件 自机被击破

本关一开始，我方便处于敌MS的攻击范围内。远处虽然能够看到敌人的三艘战舰，但不将MS先消灭的话，就无法击落战舰。因此，在与MS对战时，应尽量避免与敌战舰靠得过近，以免遭到战舰的炮击。

在全部可使用的机体中，NT-1高达的综合实力是最强的。因此若玩家们无法顺利地将各关的S评价打出，那么不妨试试驾驶NT-1高达吧。





RX-78NT-1 GUNDAM ALEX
STANDARD TYPE
阿姆罗·雷

S评价攻略

由于敌人的数量是固定的，因此本关的等级评价也比较特别依靠自机机体的损害度而定。若损伤过高，S评价就无法获得了。

第22话 宇宙战

柯斯空强袭

胜利条件 全灭敌部队
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 3分钟以内将敌RICK-DOM全灭

与原著一样，本关一开始我方将面对12架（也许是考虑到了游戏的难度，实际游戏中并没有12架那么多）RICK DOM。由于数量繁多，因此很容易便陷入敌人的包围，遭到围歼。假如你对宇宙战中的操作还不太熟悉，那么建议此时朝画面的一角逃跑，脱离敌人的包围网后再从远处一一将敌人歼灭。当然了，这么做的话会花费大量时间，隐藏剧情恐怕就无法完成了。



▲与原著相同，假如3分钟内消灭了12架RICK-DOM，柯斯空就会发出惊叹。

S评价攻略

除了在3分钟之内将RICK DOM全部击破，打出隐藏剧情外，还要注意将敌旗舰附近的一艘MUSAI级战舰一同击破，以便获得高分。同时，还要注意我方自机的损伤度，若损伤度过高或过关时间过长，依然得不到S评价。

第23话 地面战

德克萨斯的攻防战

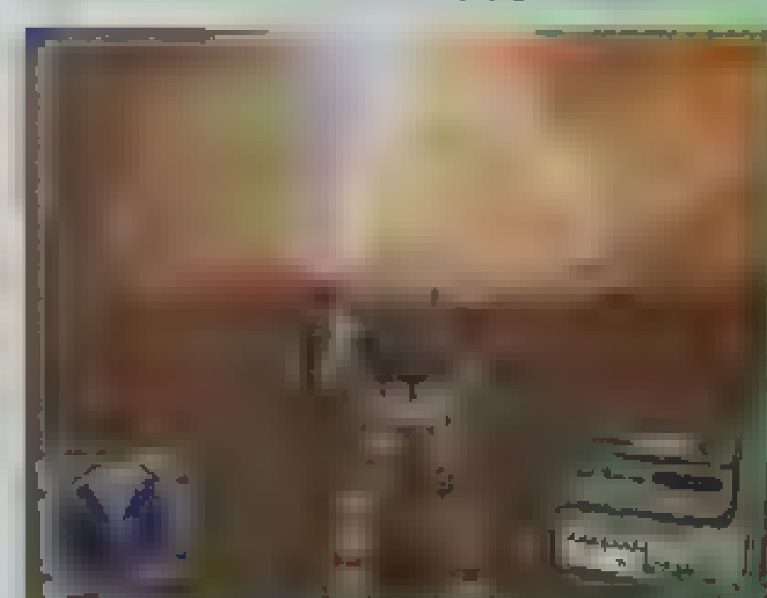
胜利条件 全灭敌MS
败北条件 自机被击破

隐藏剧情 用光剑将GYAN打败

虽然是卫星内部的战斗，但操纵方式与地面战没有任何区别。本关的场景散布了许多地雷和空中机雷。一旦接触到便会引发爆炸。虽然伤害不大但会使我方机体强制倒地。因此需要密切注意雷达上的表示。雷达上黄色的小点表示地雷，白点表示空中机雷。两者均可以用武器引爆。但要注意引爆的地雷、机雷在过一会后便会自动再度出现。本关的敌人只有两台MS，但要注意GYAN需要打败两次。并且打败该机体之后，夏亚才会出现。虽然他已经换上了新的机体，但依然十分无能……

S评价攻略

除了打出隐藏剧情外，再尽可能地多引爆一些地雷、机雷以获得分数和击破数。如此便基本没有什么困难了。



▲在引爆地雷或机雷时推荐使用火神炮只要目标处于火神炮的攻击范围内，那么炮火就会自动进行攻击。

全机体一览

- プロトタイプガンダム
- ガンダム
- G 3ガンダム
- フルア ー マ ー ガンダム
- アレックス
- ジム
- ジム・トレ ー ナ ー
- ジム・ライトア ー マ
- ジム・スナイパ ー カスタム
- ジム・キャノン
- ガンキャノン量産型
- ガンキャノン

注：隐藏机体只能在自由任务模式中使用。

有部分机体因为关卡的剧情或地形受到限制而不能使用，另外还有一些机体虽然能够出击，但因为装备的武器缘故，不能打出隐藏剧情，例如大部分没有装备光剑的机体。这点尤其需要注意。

第24话 地面战

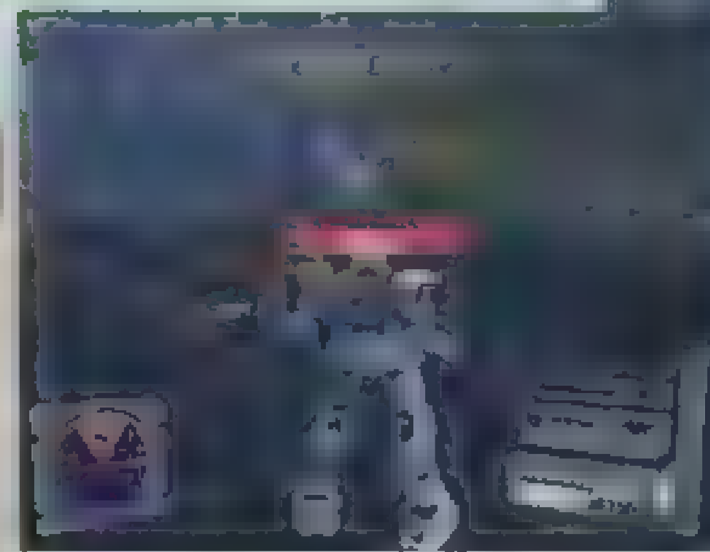
所罗门攻略战

胜利条件：突入所罗门深处
败北条件：自机被击破

本关的敌人基本都是一些普通的MS，因此在MS战时并没有什么难度。但在前进到一半时，道路会变成一条长长的圆型通道，通道的尽头是一台大型的米加粒子炮。大炮会在自机通过通道时不断开炮。玩家必须借助通道两旁的空间随时进行躲避。在最后阶段，玩家还会遇到一段向上攀登的道路。这里需要借助圆壁上的平台才行。建议操作熟练的玩家采用二段跳甚至多段跳跃，可迅速到达出口。另外值得一提的是，本关在HARD难度下，敌人的数量会有所增加。

[illegible]

除了将一路上遇到的敌人如数歼灭外，前进的动作一定要快。根据沙罗的测试，大约在5分钟左右（使用NT-1等强力机体的话，4分多钟过关是很容易的）过关的话，便能够获得S级评价。



▲在HARD难度下，本关一开始玩家便能够与高达史上著名的王牌机师“所罗门的恶梦”卡托遭遇。



◀在借助平台向上前进时，可以利用多段跳跃越过一些较低的平台，直接到达更高的平台。

◀通道中有一段没有躲避空间的部分，穿过这一部分时，是必定会中一炮的。

第25话 宇宙战

恐怖！BIG-ZAM

胜利条件：击破BIG-ZAM
败北条件：自机被击破

隐藏剧情｜用光剑消灭BIG-ZAM

本关的目标虽然只有BIG-ZAM一机，但其他的杂兵机如果放任不管的话，就会向自机打冷枪，给予自机巨大的伤害。BIG-ZAM一开始有光束防护，我方的武器对其基本无效，在开战大约一分钟左右后，我军的NPC会采取自杀战术破坏BIG-ZAM的光束防护，所以在一开始无法给BIG-ZAM伤害的这段时间内，应尽量将杂兵全部消灭。BIG-ZAM的攻击方式远比之前的MA要丰富。它在远距离时发射的对空米加粒子炮虽然无任何威胁，但不时会突然发射大型米加粒子炮，或者突然向自机撞过来，接着在零距离的位置发射大型米加粒子炮！这招往往令人防不胜防，在HARD难度下HP减少得飞快！其实要对付BIG-ZAM并不难：在远距离时除了不断攻击外，务必一直侧向移动，以躲避其粒子炮的攻击，当发现它想要发射大型米加粒子炮或者撞过来时，应掌握好时机，在攻击接近自机的一瞬间使用推进器侧移，这样便能够100%躲开攻击了。

[illegible]

除了尽量将杂兵消灭外，只要能够打出隐藏剧情，S评价的获得就没有什么问题了。注意在HARD难度下敌人的攻击模式会有变化。

▼光剑对BIG-ZAM的伤害力并不高，且要接近它并不容易。建议使用光束枪将敌人的HP减少到最低程度时，再冲上去使用光剑给予最后一击。



第26话 宇宙战

发光的宇宙

胜利条件：击破敌新型MA
败北条件：自机被击破

隐藏剧情｜用光剑打败GELGOOG

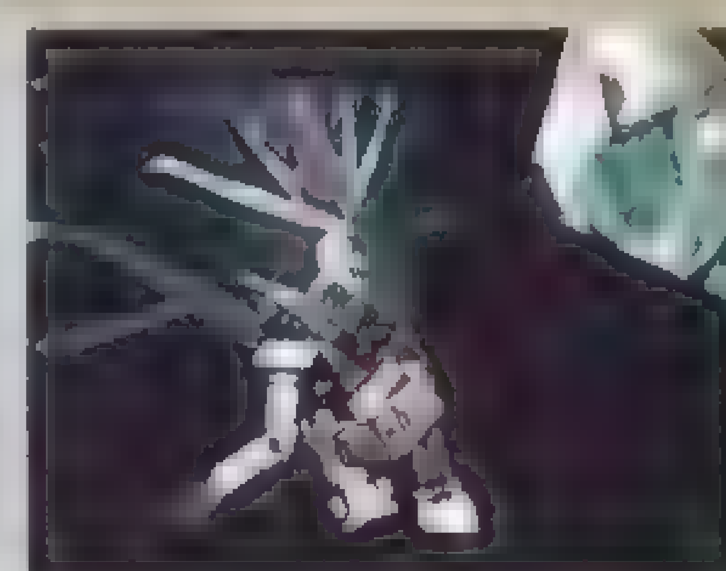
初期将面对一堆拉拉所驾驶的MA——ELMETH的浮游炮。起初我方只需不断躲闪攻击即可。过一会后剧情发生，画面中所有浮游炮的速度都会变得像电影慢镜头一样慢，此时方能出手。拉拉的ELMETH攻击力十分强劲，其攻击方式不仅丰富，还十分擅长在转向时突然连续发射米加粒子炮，打我方一个措手不及。在遇到这种攻击时，需要继续使用推进器侧移，否则很难躲开。将拉拉打败后，只要再连续打败夏亚两次即可过关。夏亚的攻击方式比较平常，冲上去使用光剑的话，几刀就能够解决。



▲如果不使用光剑的话，那么就无法看到夏亚准备砍杀妹妹，却被拉拉给阻止的那一幕了。

[illegible]

本关的S评价获得有几个要点需要注意：1.自机的损伤度不能过高；2.务必要打出隐藏剧情；3.第一次击倒夏亚时也要使用光剑。尤其是第3个要点，很容易被忽略掉。



▶若没有打出隐藏剧情，那么夏亚的专用GELGOOG的手腕不会被砍掉，同时拉拉也会变成被光束枪命中打死了。

第27话 宇宙战

宇宙要塞阿·巴瓦·库

胜利条件：敌主战力击破
败北条件：自机被击破

在NORMAL难度下，初期出现的敌人中会出现王牌驾驶员——“真红的闪电”乔尼·莱顿。不过NORMAL难度下他的运动性还不如HARD难度下的杂兵……而在HARD难度下，杂兵不仅会变成“NEWTYPE”，运动性大大提升，并且“所罗门的恶梦”——阿那贝鲁·卡托也会代替乔尼·莱顿登场。初期的敌MS实力强劲，在HARD难度下尤其难缠，我方很容易在本关初期便遭到毁灭性的打击。千万要注意HP的残余量。在击沉敌方的大战舰后，夏亚会驾驶吉翁号登场。吉翁号的米加粒子炮威力不俗，尤其当它将双手拆开当作有线控制式的粒子炮时，我方会面临三个方向的袭击！如果对回避没有自信的玩家，这里建议先瞄准吉翁号的双手（有线控制式米加粒子炮），将它们击落后，吉翁号就只有任人鱼肉了。

[illegible]

由于本关的剧情对话太多，因此在对话结束前，敌MS会无限涌现。要尽量多消灭一些敌机，赚取击破数和分数。

▼在HARD难度下，吉翁号是以100%完成度的全身形态登场的。不过性能与无脚形态时并没有区别。



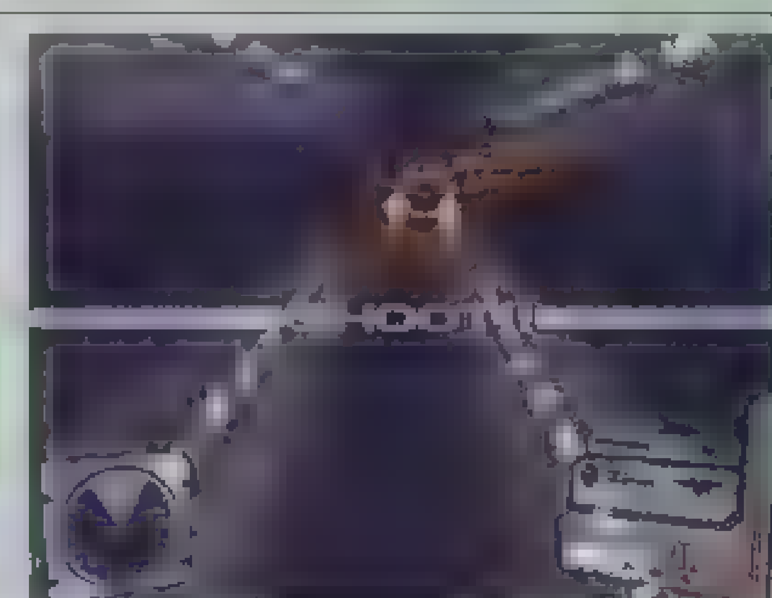
第28话 地面战

逃离

胜利条件：击破吉翁号
败北条件：自机被击破

与前一关相同，我方初期就会陷入敌MS包围之中，并且不同难度下敌人的能力也有所区别。一开始正前方有一艘敌人的MUSAI级战舰，我们可以躲在战舰的尾部，用战舰作为盾牌。这一战术也同样适用于紧接着出现的吉翁号。只要在战舰的尾部左右移动并伺机攻击，虽然花点时间，但基本能够毫发无伤地打败吉翁号。

将吉翁号打败两次后，其身体部分便会爆炸。吉翁号的头部在与身体分离后会再向我方开一炮。其威力极大，若不希望自机的左手或头部被打掉，躲在战舰后面则移就基本可以完全回避最后的攻击了。



▲在进入高达自动驾驶的状态并在画面上显示出“射击”字样时，一定要尽快按下R1键，否则高达就会被吉翁“头”破坏。

[illegible]

除了将敌人全数击破外，还应注意损伤度不能过大，保持在60%以上的话应该就万无一失了。



▶在高处有一个十分隐蔽的路口，里面有一台RICK-DOM。

吉伦·扎比：我的弟弟——卡尔马 扎比战死了，为什么？夏亚：因为他是小孩。
吉伦·扎比：我的弟弟——多兹鲁·扎比战死了，为什么？夏亚：因为他是大猩猩。

文 [illegible] 编 [illegible]

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

作为本系列的第三部作品，游戏非常好地继承了前代的系统和操作，并且在基于同一平台的基础上，画面上做了很大的飞跃(仅限Xbox版)。游戏的最大乐趣：潜入，在本作中继续得到加强，不过在动作上也做了很大的丰富，目的就是为了给玩家增加多种选择来达到通关的目的。无论如何本作都是值得一玩的游戏。

分裂细胞：混沌理论	Ubisoft	ACT
Xbox [illegible] Chaos Theory 2005年3月31日 [illegible]		

关于游戏中的一些常用选项的解释

SOLO 单机任务模式	NEW GAME	新游戏
	LOAD GAME	读取进度
	OPT ONS	设置
	XBOX LIVE	XBOX官方游戏网络
	TRAINING VIDEOS	动作示范视频
	MOVIE TRASER	影片介绍
COOP 合作任务模式	XBOX LIVE	XBOX官方游戏网络
	SPLIT SCREEN	分屏游戏
	SYSTEM LINK	局域网络游戏
	OPTIONS	设置
VERSUS 对战模式	XBOX LIVE	XBOX官方游戏网络
	SYSTEM LINK	局域网络游戏
	TUTORIALS	训练
	OPTIONS	设置
CREDITS	制作名单	

关于游戏的基本操作

左摇杆	移动。
右摇杆	移动中为视角移动，端枪中为准星移动。
左摇杆按下	贴墙时为靠墙动作，端枪时为换手，打开远望镜或狙击镜时为拉远或拉近。
右摇杆按下	打开远望镜，端枪时为打开狙击镜。
L键	近距离遇到敌人为击晕对方，端枪打开狙击镜后为使准星短时间内保持水平状态，不打开狙击镜为发射附加武器(电击弹或空弹等)。
R键	近距离遇到敌人为用刀刺杀，端枪时为射击。
A键	确定，调查，开门，端枪时为上子弹。
B键	取消，蹲下。
X键	端枪，破解密码时为确定。
Y键	跳跃。
黑键	单机模式为吹口哨，合作模式为呼叫同伴做特殊配合动作。
白键	按住为切换道具或武器，快速按下为安装附加主力武器(Shotgun & Sniper)。
BACK键	呼叫帮助菜单。
START键	呼叫主菜单。
十字键	左为夜视仪，上为电向仪，右为热能探测仪。

难度选择界面下

NORMAL	普通难度
HARD	困难难度
EXPERT	专家难度

单机任务出发前的武器分配选择界面下

REDDING S RECOMMENDATION	推荐装备(道具分配平均化)
STEALTH	隐藏行动的装备(注重隐蔽辅助道具的分配)
ASSAULT	强火力的装备(注重攻击性武器的分配)

关于游戏的特殊操作

剧情模式

◆跑步移动中按住B键为前滚动作。

◆靠近敌人身后按A键为挟持，挟持后按A键为逼问，L和R键为击晕。

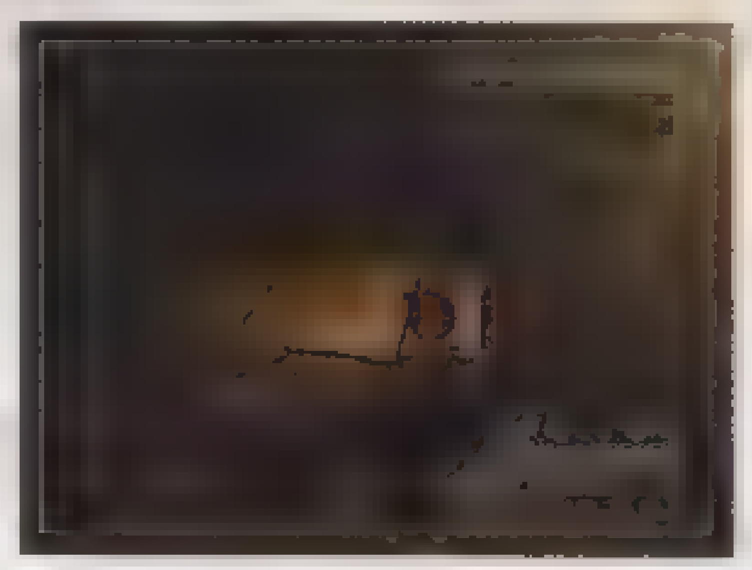
◆站在2堵距离不远的墙其中一堵墙边连点2下Y键为双脚支撑2面墙的浮空动作，此时按X键可以端枪，当敌人走到下面按B键可以将其踩晕。

◆爬到杆子上后按下Y键为将脚一同搭在杆子上，此时敌人从下面经过可以按L键或者R键暗杀，按B键为下来。

◆当爬在高墙下边且敌人站到你手边上时，画面上会出现提示，此时按A键可以将敌人突然抓住扔下来。

◆当遇到监视器或电子设备时利用端起手枪对准目标按住L键可以利用电子干扰使电子设备短时间内无效。

◆遇到电子门或需要破解的电脑时，在破解的过程中，右侧屏幕下方会有4个数字，此时只需盯紧这4个数字，每当其中一个数字的灯亮起，使用左摇杆移动过去按下X键锁定，当4个数字全部亮起并锁定后便可成功破解。





游戏中按start键的界面下

RESUME	回到游戏
QUICK SAVE	快速存档
SAVE	存档
LOAD	读档
RESTART	重新开始
OPTIONS	设置
XBOX LIVE	XBOX官方游戏网络
QUIT	退出游戏

游戏中按back键的界面下

GOALS	任务进度表
NOTES	任务需要注意的事项
DATA	搜集到的情报
MAP	地图
EQUIPMENT	装备资料

合作模式

◆A、B分别代表2人。

◆在高墙下A蹲下按黑钮做托起姿势，B站到A对面再按黑钮为托起辅助跳跃动作。

◆此时B跳上并抓住墙面还未上去的情况下再按黑钮为等待A借由B的身体网上攀爬的状态，A只需在B的下方再按黑钮便可以爬上来。

◆在与敌人一段距离且场地宽敞的情况下，A背对敌人按黑钮，B站到A对面再按黑钮为A将B顺力甩出飞行一段距离撞击敌人。

◆某些特殊的天窗处或棚顶通风口处会有合作指令提示。此时A到达该处按A键为拿出缆绳准备动作，B站到A对面按A键为A将B利用缆绳慢慢放下的动作。

◆某些特殊的高台或峭壁处也会有合作指令提示，A到达该处按A键为放下缆绳到下方。此时在下方的B站到绳子面前按A键为往上攀爬的动作，当B遇到无法往上攀爬的情况下，A可以利用按下L键或R键来左右移动缆绳。



对战模式

间谍：

◆基本操作同上，只有一部分有些不同。

◆需注意的是更换武器道具为按下左摇杆然后分别输入武器道具所代表的按键。

◆L键和R键为道具的快捷使用键，A键在敌人背后时依然是挟持，在敌人身边为普通的打击。

◆向墙壁跑时，在快要接近墙壁的同时连点两下Y键为蹬墙后空翻。

◆在一些特殊地点屏幕左下角会出现双人合作动作的提示图标，此时只需按下白钮便可执行动作。十字键仍为夜视仪与热感仪的切换键。

雇佣兵：

◆雇佣兵只有主视角，故操作类似FPS模式，左摇杆为移动，右摇杆为准星移动，更换武器道具同间谍一样。

◆需注意的是A键为冲撞，B键为蹲下，Y键为跳跃，X键为上子弹。

◆十字键仍为夜视仪与热感仪的切换键。

www.plumbook.cn

全任务达成攻略

由于本作游戏进行的路线过多，所以大家不用过于拘束于流程，发掘不同的打法也是该作乐趣之一。以下攻略为EXPERT难度。

第01段 Light House

主要任务	得到或清除核物理专家Morgenholt泄漏出来的技术相关文件。
次要任务	干掉Hugo Lacerda。
附加任务	扫描所有游击队武器箱的条形代码。

任务开始后位于一监狱岛岸边，开始后可以先适应一下操作。

一切准备就绪后，往前来到石壁处，从石壁的缝隙中找到一条隐蔽的路，通过之后会在洞窟内吊桥处遇到2名巡逻士兵。从吊桥左侧的下坡路线走以便避过士兵，通过梯子上到城堡地牢，此处一名士兵在练习枪法解决后继续前进。

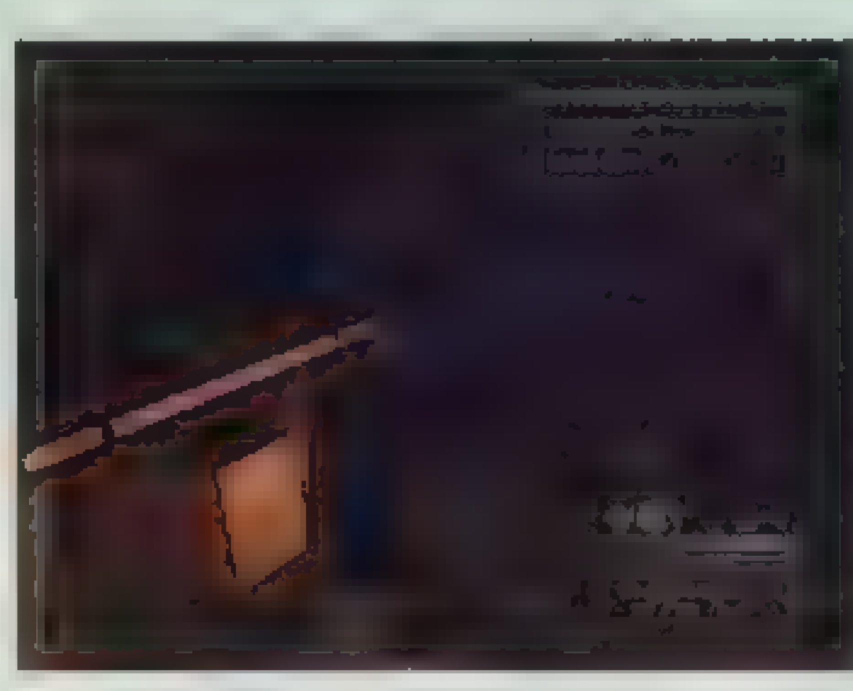
记得要扫描这里发电机附近第一个游击队的武器箱，利用热感可以将其找出。

随后往阶梯方向上方走，通过一道门来到一间刑讯室。此前在一间全是木桶的房间内有第二个武器箱。

刑讯室内敌人正在严刑审讯核物理专家Morgenholt，不用急于上前援救，因为无论如何你也救不了他。所以在黑暗中等待守卫士兵审讯完后伺机将其解决再将Morgenholt的尸体放下便可。

通过一扇上了锁的门，来到一个帐篷前，利用刀割开帐篷进入内挟持里面一名守卫可以讯问出他们的头儿Lacerda已经离开此地。随后解决他再利用黑暗解决外面的守卫。此区域内另一处帐篷内有第三个武器箱。通过左边一灯光十足的通道来到另一个区域，此处有两名士兵在交谈，当2人分开后，利用黑暗分别将其干掉。

爬上此区域内一处有灯光照着的瓦棚上，借由瓦棚跳到对面木板桥上继续往里前进。此瓦棚下有第四个武器箱。来到一间机房，此处有一名士兵，干掉后使用旁边的电脑将泄露出来的文件全部删除。完成后继续向灯塔方向前进。通过里面的出口来到城堡的炮台，此处有2名士兵在交谈，当其分开后悄悄将其解决。



此区域内一大炮边有最后一个武器箱（左图）。完成后要注意一下此时的附加任务表，这里有2种可能发生的情况，一是有一个武器箱需要重新扫描（随机），二是全部完成。前者不需要到塔楼内补回处边的抽屉内调查，后者可以调查。往下走会遇到一名士兵在焊接门板，无视他或者解决他后继续往下走，也可以利用这里的绳缆滑到塔楼。

在灯塔前浮桥处解决一名士兵后，到达灯塔门前悄悄进入内部，听完电报员与他们头儿的对话后悄悄向灯塔顶楼前进。最后到达塔顶解决巡逻的守卫后关掉塔顶的照明灯便可结束本段。

第02段 Cargo Ship

主要任务	干掉Hugo Lacerda。
次要任务	取得Hugo Lacerda已装船的非法走私武器的提货单和账簿。
附加任务	安装跟踪器在船内所有的非法武器箱上。



任务开始后位于一艘非法走私武器的货船上，先解决眼前的3名守卫。到达DECK S 1通过这里的木箱间的隙缝可以找到通路到达S2B仓库。此处利用热感可以侦测到第一个放有非法武器的箱子，上前安装跟踪器。在一间有切割机的房间内解决里面的船员后爬上切割机右上方的排气通道内到达一间机械室。解决机械室内的2名士兵后启动水泵机。出此房间来到DECK S 2仓库。在此处一堆箱子上方一处放有红色小工具箱的箱子处找到武器提货单。到手后出仓库向下面的DECK S 3前进，途中避开2名巡逻的守卫。到达DECK S 3一定要用暗杀解决内部的守卫或者躲避他们。（开枪会引起爆炸。）


通过管道爬上阶梯，然后上到顶层。在顶层阶梯右侧的道路最里面第二个武器箱上安装跟踪器。通过顶层的阶梯来到一间档案室，门口有通风口可以绕到另一侧，干掉里面的守卫，调查电脑和后面的柜子拿到账簿。随后往里继续前进来到甲板阶梯，从阶梯上到甲板3层。在此处阶梯下面第3个武器箱上安装跟踪器（左图）。

进入甲板3层的轮船主控室，先躲到黑暗角落里等里面2名船员分开后，悄悄抓住大胡子的船长询问。从他的嘴里可以得知Lacerda的船舱在哪里。从主控室内的阶梯下到船员休息区的走廊，这里的房间内没有什么有用的信息。

直走通过此处来到一个横向的走廊，在此区域内第四个武器箱上安装跟踪器。

向右走通过一扇门在一办公区内遇到3名敌人在交谈。躲到黑暗处悄悄等待其中一名穿白色衬衫的人独自出来的时候将其抓捕。通过对其询问可以得知他便是Lacerda将其干掉后继续搜索其余的武器箱。

从第四个武器箱边上的阶梯下到甲板2层的餐厅内，解决内部的守卫后在后厨内的第五个武器箱上安装跟踪器。随后返回船甲板上，躲避巡逻的守卫到达船尾处，利用梯子下到船尾甲板，在最后一个武器箱上安装跟踪器。最后到达船尾上方一存放救生艇的地方便可结束本段。



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

第03段 Bank

主要任务	秘密潜入银行，调查MCAS银行的真实身份，盗取价值5千万美金的法国政府债券。
次要任务	调查相关资金的流向，找出谁参与了洗钱活动。
附加任务	侵入银行主机，上传8封伪造的电子邮件。

任务开始后位于MCAS银行的庭园中，悄悄地到银行大楼左侧小路里面关闭庭院的电源总闸。趁着一片漆黑躲过3名守卫从银行右侧的小路绕到楼右侧的梯子处，要小心此处的监视器。通过梯子到楼顶的一间房间启动楼顶的天窗打开，接着通过打开了的天窗利用缆绳进入银行内部。

从天窗下到银行的前台，此处四周布满了激光防盗系统。利用按下右摇杆对准身边的电脑，当画面出现小图标的时候按下A键便可以远程系统侵入程序内部关闭激光预警系统。（下图）

出前台，旁边有一名在酣睡的守卫，先放他一马让他多睡会儿。之后先来到北面银行正门的警卫处，利用手枪的附加电子干扰功能解决上方的监视器，随后悄悄接近守卫将其解决。

此时调查电脑可以得到监控室的密码为3624，并且可以通过破解电脑上传第1封电子邮件和阅读其他相关信息。完成后返回前台，进入左边亮灯的房间。利用电子干扰扰乱监控室门上的监视器，随后利用得到的密码打开密码门悄悄进入。利用有效的战术解决内部的2名执勤守卫后破解该处的电脑。破解成功后可以得到主监控室的密码2306，财管员办公室密码8645，行长办公室密码3490，并且上传第2封电子邮件。

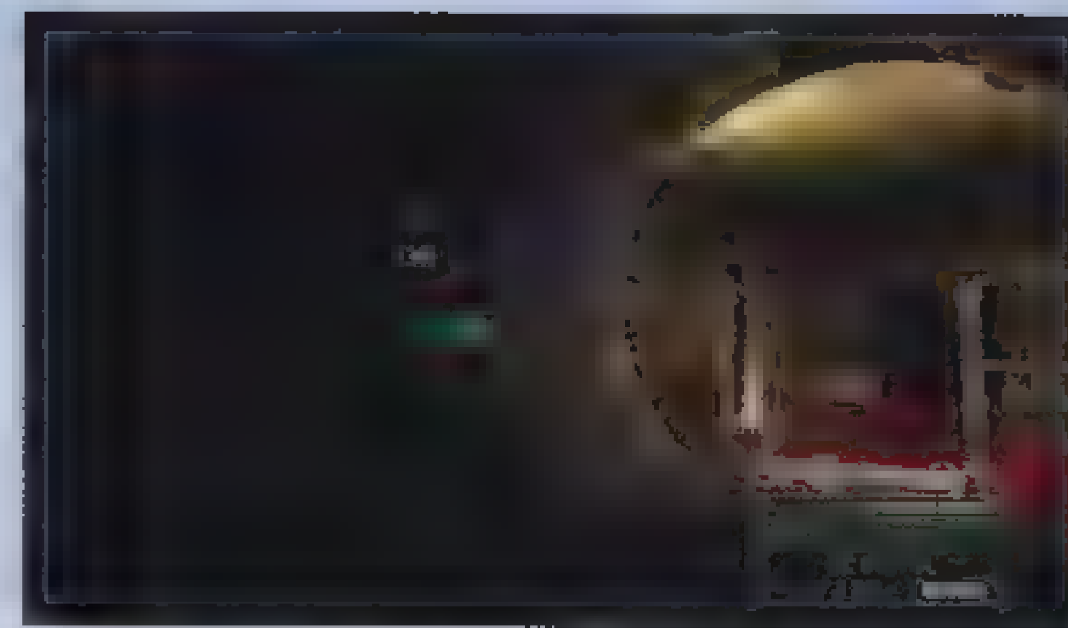


现在为了能够到达保险库还需要打开3处保险库操控锁。返回前台，挟持正在酣睡的守卫让他打开右边那个需要认领身份才能打开的电子门，随后解决守卫，从此门进入。进入后先将遇到的第一个灯打灭以躲过监视器的视线。随后等走廊内修理办公室电子门的守卫要回到监控室的时候悄悄将其解决，接着用之前得到的财管员办公室的密码将修理的电子门打开。进入屋内后破解电脑上传第3封电子邮件，并在抽屉内找到可疑的收据，最后将墙上第一处保险库操控锁打开。

完成后利用得到的监控室密码打开旁边监控室的电子门，利用烟雾悄悄解决里面2名电脑前的守卫。然后破解此处的电脑，上传第4封电子邮件，完成后返回前台大厅。来到前台，从先前警卫处另一边的门来到楼梯处上到2楼。

在2楼地面上有一排激光预警系统，每当守卫从上面走过，预警系统会自动识别其身份关闭激光束。趁着守卫不注意的时候上前挟持或者解决。总之只要利用守卫的身体便可以躲过激光预警系统，随后破解旁边的电脑上传第5封电子邮件。

完成后继续往里走，在第2处激光预警区用同样的方法通过。之后往里来到用玻璃建造的主监控室，利用先前得到的密码打开点在门，悄悄进入解决2名守卫。随后可以打开墙上保险库操控锁的第二处开关，并且调查破解此处的3台电脑可以上传第6封电子邮件和关闭所有监视器的运作。



完成后往里来到行长办公室，利用得到的密码打开电子门进入。破解行长办公桌上的电脑上传第7封电子邮件，打开墙角最后一出保险库操控锁后便可以往地下保险库前进。从行长办公室的阳台降下到银行后院，挟持在院子中巡逻的守卫可以讯问出后门的密码为3901，解决后躲过门口的监视器通过后门。

从后门进入来到此区域的监控室处，此时可以看到通往地下保险库的电子门已经打开，随即进入。先来到右边的储物室内拿取盗窃工具，接着便可以向保险库大门前进。来到保险库大门前，在一边的锁眼处安装联动撬锁装置，随后来到另一边的锁眼开始联动撬锁。撬锁过程中，每当打开一个锁位时要停留几秒钟等屏幕下的红灯变成绿灯后再继续寻找下一个锁位，以便旁边的联动工具跟上信息。成功后在保险库大门上安装电子炸弹，退后一段距离后引爆，之后进入保险库内部。

破解保险库内部的电脑可以上传最后一封电子邮件，并且可以得到有关MCAS银行背后的交易记录。同时也打开了中间的储藏柜，可以从里面盗取价值5千万美元的证券。当全部完成后便可以功成身退了，此时保险库门口的激光预警系统会自动启动，利用手枪的电子干扰将其解决。（上图）最后原路返回到任务开始时出发点墙上的绳索处便可结束本段。

第04段 Pent House

主要任务	潜入Zherkezhi的住房和其邻近的建筑物，找出为他工作的Dvorak是谁。
次要任务	找出负责保护Zherkezhi的负责人。
附加任务	在Zherkezhi住所内所有的监视器上安装远程监控插件。

任务开始后位于曼哈顿城的一条小巷，因为曼哈顿处于停电瘫痪状态所以到处都有巡逻的国民警卫队。因为此次的行动对方并不知情，所以还是不要和自己人发生误会，尽量躲避或者击晕面前的4名警卫队员。随后从停车棚内的门进入大楼内部，通过电梯通道上到顶层直升机坪，到左侧关闭照明灯的电源以便躲避或者击晕警卫队员。然后到对面霓虹灯处的梯子处通过缆绳荡到对面的大楼寻找Zherkezhi的住房。

此处已不在国民警卫队的管辖范围内，都是些负责保护Zherkezhi的保安。首先解决在阳台巡逻的守卫，随后进入大楼内部，利用右边的通风管道爬到另一边的隐蔽处伺机解决此处的2名守卫。继续往里走先搞定睡觉的守卫并调查电脑，随后在前面阶梯边的第1个监视器处安装远程监控插件。

需要注意的是这样做监视器仍然处在工作状态，并且这里的监视器都具备夜视功能，利用夜视仪可以看到它的监视范围以便躲过。从阶梯上到第2层，进入左侧的门，解决里面听收音机的敌人。接着从窗户出去伺机挟持阳台巡逻的守卫，可以这名守卫的口中审出负责保卫Zherkhesl的是DISPLACE保安公司，而公司的老板正是山姆的昔日好友Shetland。随后在第2个监视器处安装远程监控插件。

进入Zherkezhi住所，先解决餐厅里往外走的守卫，之后解决螺旋阶梯下的守卫。接着在此房间内的2处监视器上安装远程监控插件。完成后从螺旋阶梯上到2层，在第5个监视器处安装远程监控插件。之后从旁边桔色玻璃边的门进入来到此住所的监控室。

调查此处电脑可以得到Dvorak所在房间电子门的密码0280，并且打开先前第一个监视器阶梯处2层右侧的门。从监控室出来继续往里来到一条走廊里，走廊隔壁是一间花房。利用声音将里面的2名守卫引出来解决掉，然后开门将门口上方的最后一个监视器上安装远程监控插件。

随后返回先前第一个监视器阶梯处2层右侧的门，从此处来到一处顶楼的天台。解决巡逻的守卫，借由2层窗户下的一间矮房爬到2层，要注意上面的动作捕捉炸弹，轻轻地过去在其闪绿灯的时候将其拆下。

进入2层屋内解决里面2名守卫，然后下到1层解决在电梯口的守卫，要小心途中的动作感应炸弹。随后来到Dvorak所在房间的电子门前，用先前得到的密码打开后进入。和里面一位看守的老头交谈可得知Dvorak是一组古老的计算机。

实际上就是那些服务器组，为了从计算机中得到想要的信息，必须启动主服务器然后让那些子服务器也开始工作。不过由于过于老化它们很快就会过热，烧毁一些电子管，你必须用随身携带的电子部件去一一替换。总共有7个子服务器，就是那些像空调一样的东西。当你运行了主服务器后，子服务器会一个一个的响起声音并亮起绿色的光，趁此时上前替换电子管即可。将所有的子服务器全部搞定后，便可以在里面得到Dvorak穿孔机输出的穿孔卡片（下图）。最后返回到Zherkezhi住所内螺旋阶梯右边一处废旧电梯内部便可结束本段。



&3DM-SMV

www.plumbook.cn

第05段 Displace

主要任务	取得安全系统的破解方法，不杀一人的情况下进入控制中心的中央控制服务器。
次要任务	找出Milan Nedich的真实身份。
附加任务	侵入Displace公司的区域服务器并上传追踪程序。

任务开始后位于Displace公司大楼的通风管道顶部，往前走将通风扇发电开关处的2名守卫击晕。到里面关掉大楼通风扇的电力供应，接着撬开通风扇的锁从通风扇口处放下绳子下去。来到Displace公司主会议室的通风口上方用探头观察里面情况，可以目睹Displace公司的一名总裁和纽约市参议员的对话。当里面的人都离开后下去，伺机从那个拿着手提电脑的总裁的电脑中获取重要的密码。

先往里来到一处写着Operations Room的地方。进入里面击晕一名守卫，破解在最上层的电脑并上传第一个追踪程序。完成后再破解其余4台开机的电脑可以得到4份重要人物详细报告。然后从这间房子下面的出口来到一间休息室，挟持里面的守卫可以讯问出1楼和2楼办公区域内的2扇电子门的密码为8136。

来到门口右边的电子门输入得到的密码，此时有可能会在2处地点遇到总裁和参议员，分别是1楼和2楼的电梯门口。无论在哪里找到他们都不要打草惊蛇，悄悄的跟着他们。当总裁走了一段路程后会将手提电脑放到地上和参议员继续交谈。趁此时机利用按下右摇杆对准手提电脑进行远程系统侵入(下图)，成功后从电脑程序内部取得安全系统的破解方法。随后来到2层的电梯走廊处，吸引远处监控台的守卫过来趁其不备将其挟持。



然后避开电梯上方的监视器将守卫挟持到里面一处视网膜检查器上进行扫描以便打开此处的电子门。随后将守卫击晕放在电子门内的通道口处，以便过后到此处用其身体解除里面的激光预警系统。

从这里左边的门来到健身房，击晕电脑屏幕前和正在锻炼的守卫，然后调查最边上的电脑上传第二个追踪程序。接着回到刚才的电子门前，利用守卫的身体通过激光预警系统的通道，往里躲过2名正在交谈的守卫的视线。之后悄悄击晕正在观察自动火炮数据的守卫调查该处的电脑得到一些资料。然后破解阶梯上方的电子门进入到一台服务器的房间内破解上传最后一个追踪程序。完成后从此房间内的通风管道来到中央控制服务器的上方。接着利用此处的绳索下到中央控制服务器的房间内部。

调查服务器后发现主要的信息已经被Milan Nedich取走，而正当要撤离的时候停电已经结束，电力恢复了供应。此时会有一名守卫进来检查系统，迅速爬上绳索躲起来，趁守卫不备时将其击晕，接着击晕门外的一名守卫。

由于电力的恢复，此时的电梯以可以运作了，从这里的电子门来到先前的一楼电梯处，躲开守卫和监视器的视线坐电梯来到3楼。到达3楼先躲到墙角的黑暗处，等旁边的2名守卫谈完话分开后，挟持其中往电梯方向走的守卫可以问出CEO接待室的密码为2346。

往左侧来到一休息区的餐饮屋门口，利用探头可以听到里面2个人的对话，其中1人会不经意间透露出Milan Nedich的真实身份。随后往右侧来到墙上有监视器的电子门处，里面便是CEO接待室，利用得到的密码打开后进入。

在里面一间接待室里有另一名总裁在办公，悄悄上前挟持他可以讯问出旁边CEO办公室电子门的密码为2609。之后进入旁边的CEO办公室，调查这里的2台电脑可以得到一份重要资料和消防门的密码3485。随后从3楼的消防门进入上到顶层离便可结束本段。

第06段 Hokkaido

主要任务	绑架zherkezhi，找出nedich的真正身份并将其消灭。
附加任务	回收6处窃听器。

任务开始后位于北海道境内一崖边，解决在上面巡逻的守卫，然后进入民宅区。进入后会遇到一名点蜡烛的守卫，悄悄的解决他后将蜡烛吹灭然后解决屋外停车处的一名守卫。此时会接到总部命令去扫描2辆汽车尾部的牌照上传总部调查纪录。完成后总部会调查出车主是Nedich，而他的真名是Milos Nowak。

此人是波斯尼亚的冷血杀手，战争期间，以嗜好剥人皮而臭名昭著。通过停车处进入民宅，从右边一处阴暗的通风管道爬过去到达这间民宅深处。在一间有守卫打扫卫生的房间处有第1个窃听器，位置在盆景与字画间。将其回收后来到有红帘子的门口，解决里面的守卫往里继续搜索。

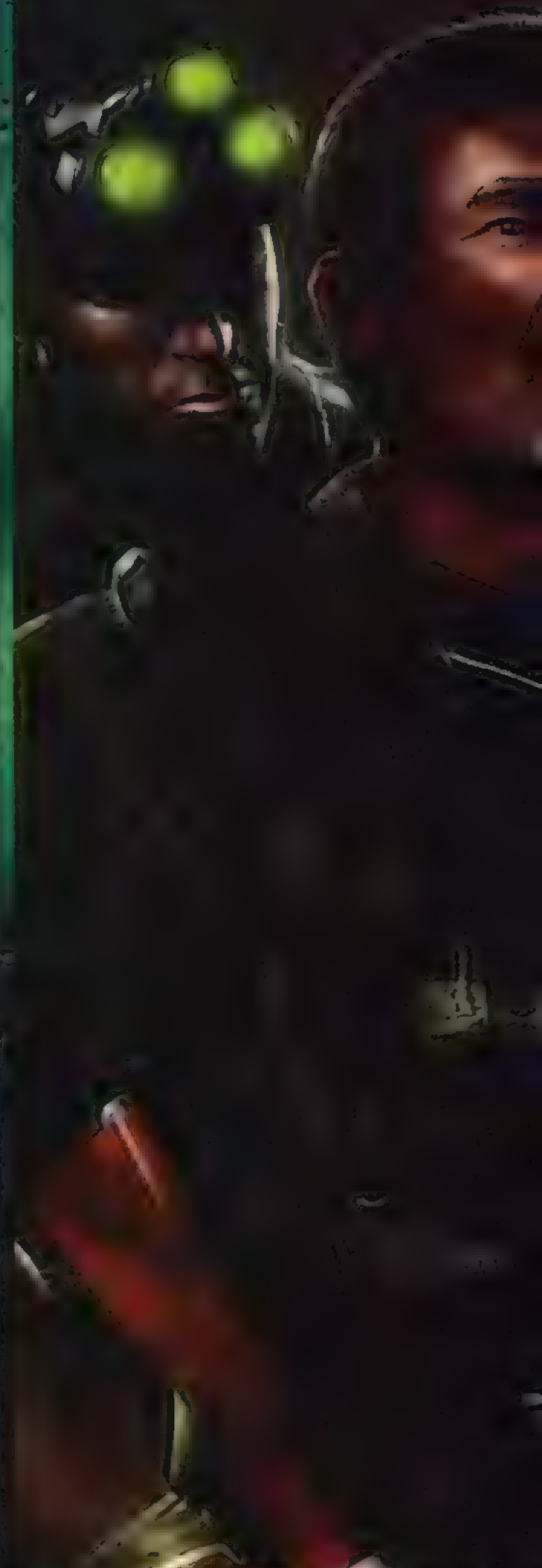
来到一间大的民房，解决里面2名正在交谈的守卫，搜查这间民房回收电话右边字画下的第2个窃听器。完成后接续往里走来到一处围院，解决此处的2名守卫并击晕里面的1名平民(本段不可以杀无辜的人)。往里来到Milos的所在区域，有3个守卫在保护他，从房间门口下面的通风口潜入套间内部，这里会听到他正在和那3个守卫交谈。

当谈话结束后，那3名守卫会各自回到自己的岗位，而Milos会回到里屋打电话，且影子暴露在硬纸墙上。先解决身边的一名守卫，随后直接用双手击穿纸墙抓住Milos将其干掉。出房间后利用热感可以看到一名守卫处在纸墙边，上前破纸而入，解决守卫后此房间内电话旁可以回收到第3个窃听器。完成后从佛像附近一处通风管道爬到一处室内花园。

解决花园内的守卫往里来到一处起居室，此处有2名守卫和1名无关紧要的平民。先解决坐在沙发上看电视的守卫，并回收沙发后面字画下第4个窃听器。之后解决另一名在一间小屋内游荡守卫，并在那名守卫所呆的隔壁房间的字画下回收第5个窃听器。

从左侧走廊来到一处向上的楼梯，和一个通往下面卧室的门。潜入下层的那个门里，解决屋内巡逻的守卫，在屋内爱信美魂的字画下回收最后一个窃听器。完成后从2楼一处工具间里的通风管道来到一间小屋的房顶。

此处可以看到Zherkezhi和Shetland在谈论什么，而在交谈过程中Shetland杀死了Zherkezhi。随后从房上下来解决门口的守卫，然后追捕Shetland，追到停车场附近，Shetland已经做直升机逃之夭夭了，最后随便处置此处的3名守卫，回到任务出发点便可结束本段。



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

第 07 段 Battery

主要任务	确定K国先前是否向WALSH号美国船舰发射了导弹并关闭导弹发射控制器。
附加任务	取得基地内部仓库导弹的发货与维修记录。

任务开始后位于K国军方一处导弹基地仓库上方的通风设施里，利用绳索下到仓库内部在运输车边有2名守卫在交谈，当右边的人离开后悄悄挟持他可以讯问出基地入口的电子门密码是1879。悄悄来到门卫室玻璃边利用电子干扰使里面电子门对面墙上的监视器瘫痪。趁此时输入密码进入(开始的那辆运输车车头下的地下通道也可以到达此处)。

沿着走廊来到办公区，悄悄解决里面正在办公的2名守卫，然后调查在百叶窗办公室内的电脑得到第1份导弹的发货和维修记录。继续深入，来到一间休息室，趁守卫都在休息逐一将其解决。躲过储藏室墙上的监视器来到楼梯边的监控室内，解决里面的看守调查最里面的电脑取得第2份导弹的发货和维修记录。

通过楼梯往下来到导弹运送通道的运输车旁，小心弹坑下面和运送车墙边上方的监视器。吸引车边的2名守卫到黑暗区域将其解决掉，随后到运输车左边的控制板处调查。此时导弹会从运送带运送至弹坑内，跳上运送带攀爬到对面导弹坑内。从上面下来后会看到一个井盖打开，下去利用调查控制板使左右两侧的升降铲上升。

随后先从东面的出口出去来到导弹库，解决里面的守卫和监视器后调查一颗露出弹头的导弹。完成后到西面的导弹库，同样的方法解决守卫，监视器，弹头。为了避免和电梯顶层的守卫正面冲突，从西面导弹库控制室一处打开了的天花板来到电梯上方，利用开启里面的控制面板，使电梯启动。

到达上层的总指挥室内会碰到一名军官在训斥他的下属，悄悄躲在一边等军官处置了那名士兵所有人各自回到岗位的时候再行动。先将碍事儿的光源统统解决掉以便解决守卫的士兵，随后吸引那个军官离开办公室再将其抓捕并审问。从他的口中可以得知K国军队已经在军事分界线的停战区附近大量集结，要以8比1的绝对兵力对付美军及其盟友。

听完这些信息后解决掉他从后面大屏幕前的电脑处取得第3份导弹的发货和维修记录。接着原路回到先前西面的导弹库，此时导弹库的升降门已经被打开了。解决隧道内的守卫来到一处导弹发射架，这时总部传讯说只有撤开发射架的外壳才能取出里面的中央控制主板。

从旁边的地下通道来到发射架调控室，解决2名守卫后后调查电脑得到第4份导弹的发货和维修记录。之后调查发射架的控制板使发射架的外壳打开，接着回到上面发射架处调查。



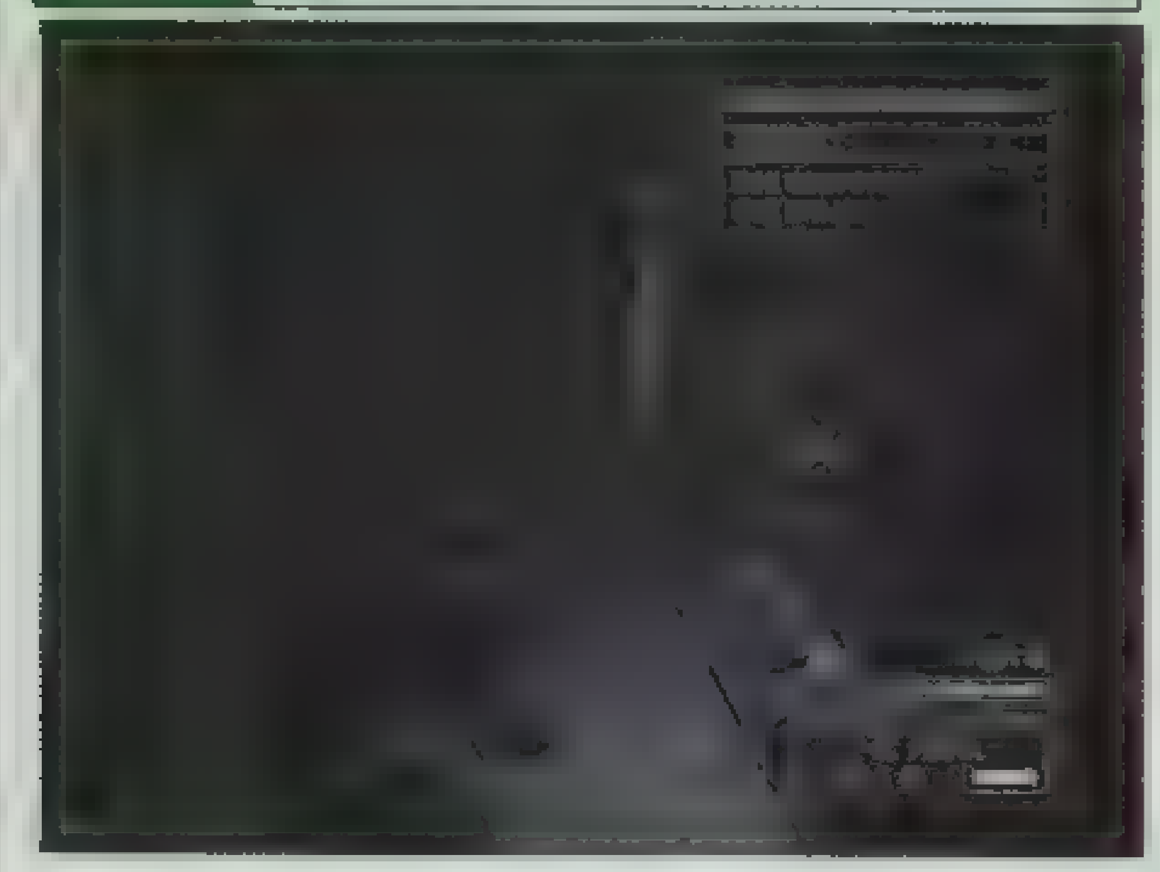
经过调查发现对于上次的袭舰事件K国人是被冤枉的，他们并没有发射过任何导弹，不过这不代表在舆论之下K国人会将错就错真的发射。此时响起警报，在东面的发射架已经装好了导弹准备要进行发射了，迅速赶往东面的导弹发射架。

当解决隧道内的守卫来到发射架时导弹已经发射升空了，惟一可以挽回局面的只有在导弹击中目标之前，向它发出放弃的指令，而所剩的时间只有3分钟。迅速到发射台下面的调控室内搜查导弹放弃指令密码，快速解决内部的3名守卫后调查密码所在的电脑。随后用最快速度返回到电梯东面的导弹库主控室内弹道控制电脑处输入放弃指令(上图)。完成后导弹的发射便会取消，我们的英雄又救了无数的苍生一次。最后前往导弹发射架区域内闪黄灯的梯子处便可结束本段。

第 08 段 Seoul

Seoul — 01

主要任务	从NDT大楼里拿回重要的数据碟。
附加任务	破坏K国军的广播系统。



任务开始后位于首尔战区内一栋废墟中。因为上次的导弹事件，怀疑陷害K国的幕后黑手就隐藏在首尔，而此时的首尔已经被攻陷。

从楼边处放绳子下到地面，行动的路上有一枚动作感应炸弹，摘下后翻过一道墙。在右侧网子后有2名士兵，先悄悄地解决掉出来的士兵，再将里面进行部署的士兵挟持询问。之后从另一边尽头处的管道通过关闭的大门。随后解决移动指挥车附近的巡逻士兵和2楼阳台上的狙击手，并调查指挥车内的电脑。

完成后进入指挥车左边NDT大楼，进入后利用墙顶的管道攀爬过着火的区域，解决里面巡逻的3名士兵。之后到下层NDT的主服务器室电脑处拿取数据碟(上图)，到手后向大楼顶层前进。到大楼顶层只有卫生间旁边的电梯这条路，而电梯里有2名士兵正在交谈。可以将其吸引到暗处解决也可以往电梯里扔个手雷搞定。随后进入电梯上到大楼顶层便可完成首尔第一部分的任务。

Seoul — 02

主要任务	到达EA-68坠毁的地点，抢在K国士兵前取得飞机上的重要数据。
附加任务	取得K国无人驾驶飞机的秘密，关闭雷达探测接受器。

一段CG过后，山姆又有新的麻烦了，搜寻飞机残骸抢在K国士兵前寻找到重要的数据。而此时敌人动用了新的设备，一种可以贴地飞行的空中自动侦查火炮，有探照灯和搜索功能且配备了强劲的自动火炮。想对付它有3种办法一是利用手枪的电子干扰使其短时间内无法运作，二是利用重火力武器如散弹枪管和双倍焦狙击枪管攻击，最后一种也是最简单的那就是躲。

任务开始先躲开空中自动侦察火炮的视线，寻找机会到下面解决移动雷达站旁的士兵后关闭第1个雷达控制电脑，之后通过缆绳滑到旁边的大楼。翻跃铁网来到一小巷，解决墙上的动作感应炸弹，通过前面的管道爬到对面的区域。利用旁边的箱子上去悄悄躲过空中的自动侦察火炮和3名守卫的视线，从箱子上走解决灯下的守卫。

随后悄悄的上到上层解决上面的守卫，关闭第2个雷达控制电脑，随后通过上层左边的小路来到一扇窗户上边。当窗户边的守卫离去后跳进屋内将其解决，之后往里来到支离破碎的卫生间，注意空中的自动侦察火炮。

从这里往下慢慢降到最下层的卫生间，趁没人注意跳到对面的大楼，接着解决此处的士兵并关闭第3个雷达控制电脑。继续走到达一间被导弹贯穿了的房间，从这里一间一间慢慢的降到最下层。趁着下面的两名士兵视线转移的时候悄悄下去将其解决，之后通过调查此处的电脑可以上传总部有关无人驾驶飞行器的数据信息。

出这栋大楼后会遇到K国人和S国人火拼，此时要注意的是不要杀S国人(活着那方的穿着为S国军服)，用L键打晕即可。翻过右边一处铁丝网，遇到两伙人正在火拼着，先卸下墙上的动作感应炸弹，随后通过闪光弹辅助或者其他办法击晕前面两名敌人。再干掉远处的一名敌人。完成后不要急于向左前进，要注意左侧的装甲车。找一个合适的射击点击毙装甲车上的一名敌人。

随后利用掩体躲过装甲车火炮口的视线绕到装甲车后面的梯子处上去，解决上面的士兵后关闭第4个雷达控制电脑。往里继续前进，在阳台避开空中自动侦察火炮的视线迅速跳降到地面，解决移动指挥车附近巡逻的3名士兵后到指挥车里调查电脑。

离开此区域往里来到一处封锁点，此处有装甲车看守，而另一边便是美军飞机的坠毁点。先利用黑暗悄悄吸引装甲车旁边的巡逻士兵送死，随后从大楼边的梯子上到制高点向装甲车内部投掷手雷(下图)。灭掉装甲车后通过坠毁飞机左边的管道上到高处关闭最后一个雷达控制电脑。最后返回刚才灭掉装甲车的位置的最高处呼叫总部轰炸机便可结束本段。



1 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

第09段 Bath House

主要任务	秘密潜入浴室内部找出与Shetland接触的人是谁并调查该组织的秘密。
附加任务	给浴室的电话线路安装窃听装置。



任务开始后位于东京一间浴室旁的小巷内。通过情报部门了解，Shetland利用东京一所浴室作为遮掩，与东京内部某个组织进行着某些对于周边国家有危害的非法勾当，而本次任务便是要潜入该浴室内部，搜集相关的证据。

行动开始先打晕一名正在赶修电路的修理工，随后在其修理的电话线路板处安装第1个窃听装置(上图)。然后伺机解决远处的2名交谈中的守卫，从2人旁边的下水道下去，路上解决2名巡逻的守卫，随后进入浴室客厅。

悄悄解决巡逻的守卫，击晕红色衣服的人，往左边帘子方向走再解决2守卫。从左边的前门出来，通过汽车旁边的杆子爬到墙上的缆绳处荡到浴室2楼。挟持里面的人可以问出隔壁电子门的密码为3650，解决走廊的守卫进入电子门的房间，搜查柜子内的文件并调查电脑。

通过此房间内的一处通风管道爬到旁边的监控室，解决两名守卫调查该处电脑。随后返回开始进入据点内部时那个房间右侧的通道，来到换衣间解决镜子前的守卫。接着进入浴室解决巡逻的2名守卫和第2间浴室的2名守卫。

之后先来到左出口装修中的浴池，解决巡逻的2名守卫并在门口的电话线路板处安装第2个窃听装置。随后返回第2间浴室从右出口进入第3间浴室，解决里面的1名守卫。然后打开门口左边的蒸汽阀，利用蒸汽到对面自动机枪的控制电脑处关闭自动机枪。出浴室往里走，在柜台后面的电话线路板处安装最后一个窃听装置。

往里在第一个岔路口解决一名守卫，然后从左侧房间前面下方的通气孔爬到对面房间。当这里的两名守卫分开后悄悄跟上其中腰上别着钥匙的守卫到花房里。解决后从花房的通风管道爬到最里侧可以观察到一台笔记本电脑，利用远程系统侵入可以从电脑中提取文件。

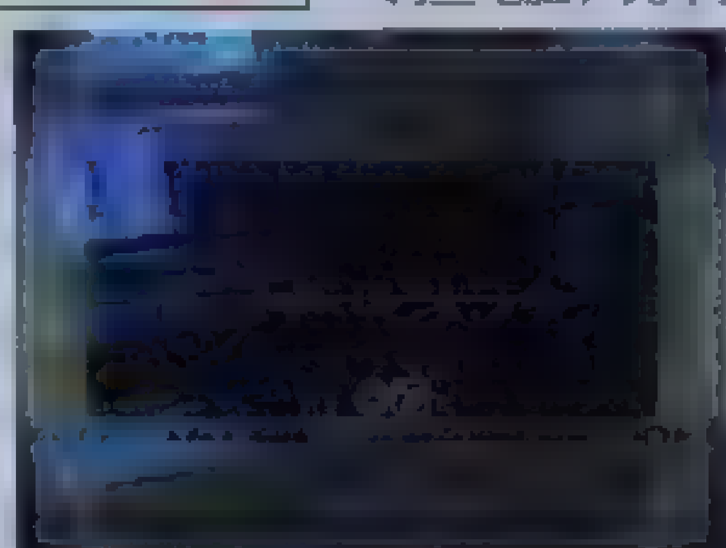
此时Shetland会进来和接头人谈判，当谈判破裂双方交火后，撤离此处向Shetland方向移动，而此时行动计划变为杀掉Shetland。趁着双方火并之际用绝对火力摆平他们，完成后继续向内部前进。

在有补血的房间墙上有动作感应炸弹且往里的房间有3名特种守卫，解决后往里走在拐角处拆下一枚动作感应炸弹。进入机炉房会开始倒计时，因为Shetland在此处安装了3枚炸弹，在1分半钟内要迅速找到炸弹并拆除。

第一枚炸弹的地点在进入后的第一个楼梯旁边管道缝隙间的最里侧。解决后要注意楼梯上出现的敌人，干掉后继续找第2枚炸弹，第2枚炸弹的位置在上楼梯后走U字形到的末尾处下方。解决后再次干掉先前楼梯处出现的2名敌人，随后继续找第3枚炸弹，第3枚炸弹在麻袋的旁边。将炸弹全部拆除后迅速追向Shetland，追至顶楼时会与Shetland展开了一场对决。之后Shetland放弃了挣扎，任昔日的好友山姆随意处置，随着山姆无情的一枪便可结束本段。

第10段 Kokubo Sosho

主要任务	不杀一人的情况下潜入日本军方控制的基地内部与被拘禁的美国官员取得联系。



进入内部，关闭照明灯躲开巡逻兵。撬开监视器旁边电机房的门通过梯子上到2层，从2层的通风管道爬到对面的卫生间。解决里面的士兵。(须注意的是本段不可以杀人或被人发现，且尽量不要把敌人身体放到明显之处。)

来到大厅，先悄悄解决正门方向的士兵并调查电脑(小心该处的监视器)。随后通过后方下面的通风管道爬到另一边解决另一边的士兵并破解电脑得到主控室密码1945。然后解决楼梯顶层的士兵，从左侧道路来到3楼里侧走廊。

不要急于从通风口进入，先利用墙顶的管道解决左边走廊的两名士兵。然后解决另外两名士兵后与房内的两名被囚禁的美国官员对话(小心房梁上的监视器)。随后得知Otomo将军在一间秘密的会议室内正在和高层商议一些机密内容，立刻前往那里监视。

返回1楼从楼梯旁边的自动门已经打开，进入来到一条地下通道。先打晕在通道上巡逻的士兵。(如果你想让我们的英雄受些折磨也可以在这里被捕，然后来个大逃亡，不过流程上还是一样。)随后利用电子干扰使下面的圆形监视器失去作用。趁此时机悄悄解决一名士兵，再伺机挟持另一名士兵，以便利用他的视网膜打开里面那道电子门。


通过电子门往里不要打扰储藏室的士兵，直接来到主控室电子门前输入之前得到的密码。此前最好将路上的灯全数打灭好隐藏自己。进入主控室不要着急去调查电脑，先干扰顶棚的2个圆形监视器。随后迅速调查电脑撤离此房间，原路返回到红的部屋大门口。进入后干扰屋内矮棚上的圆形监视器，利用口哨声悄悄引走廊上的两名士兵过来伺机将其解决。

之后到里侧找到可爬上去的棚板，然后来到一处通往指挥室的通风管道入口。往里爬到指挥室的通风口可以看到Otomo将军正在商讨些什么。当大屏幕里将军的对话结束后利用按下右摇杆对准右边守卫旁边的电脑进行程序侵入取得相关文件(上图)。当Otomo将军离开后撤出管道出红色部屋上电梯下到地下。

电梯下到中途时会遇到状况停下，此时利用电梯开了的盖口下去，利用山姆的臂力往下一层一层地跳抓铁杆。顺利到达最下层后，进入倒计时，往左解决3名士兵并拆下墙上的动作感应炸弹。

里面的一处通道有自动火炮，利用背起之前士兵的身体可以躲过自动火炮的出现。进入资料室，利用门口前面的地下道。绕到士兵后面将其解决(注意头上的自动火炮)。然后到里侧的电脑旁边机箱处安装炸弹，退后引爆后倒计时便会结束。随后会有2名士兵进来，解决后从他俩进来的入口处出去。

往里会见到Otomo将军，与之一段谈话后，他会切腹自尽。之后从身后的电机房内的地下通道来到Otomo将军的房间去救他。背起他的身体来到水下设施处安装炸弹，后退到安全地带等待爆炸便可结束本段。



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

攻略透解 Guide Through

文 猫太

首先在开始攻略前先向所有的读者道歉，《幻域战记》的攻略在迟到了一期后才与大家见面，实在是对不起大家呀！除了因为上期突然接到的《武藏传II》攻略任务让原计划推迟外，更是因为"猫太关注"这种形式不能让大多数玩家认可的关系。不过既然猫猫已经向大家承诺要把本作以"三部曲"的形式制作，那么一定也会贯彻到底。那么下面便让猫猫把这款游戏的魅力诱发给大家吧。



系统详解篇

魔王城部分

本作的系统可以说是结合了《魔界战记》和《灵式战记》的优秀之处，所以无论玩家接触过哪一作都能感到十分亲切的感觉。游戏的流程基本也是以"剧情→准备→战斗→剧情"这条固定的路线走。虽然本作的主人公是魔王Z，但在游戏中魔王Z只是一本不能战斗的"全知全能之书"，因此玩家在初期会选定一个职业角色作为玩家控制的"主人公"（可以随意更换）。在准备战斗的过程中，玩家可以在"魔王城"随意走动，并创造其他角色、购买装备和整理装备等工作。下面先为大家介绍在魔王城中，玩家需要知道的知识。

城内操作	
左摇杆	移动角色
○键	确定　对话
△键	菜单
□键	举起面前角色、物品和建筑
□键（举起时）	扔出手上的物品到指定位置
×键	跳跃
L1键或R1键	向左或向右转动视角
L2键	调整视角的远近距离
R2键	攻击面前的角色和物品

菜单解说	
装备・编成	改变角色、建筑物和战车的装备
ステータス	查看角色的状态
並び替え	更换角色的排列顺序
战斗知识	查看各种战斗说明
设定	改变游戏的系统设定
リセット	返回标题画面
セーブ	存档

魔王指令	
召唤	把魔王城外角色和物品召唤至城内
场外に送る	把魔王城内的角色送到城外
名前の变更	改变角色的名字
ユニット削除	永久删除角色和建筑物（可得到少量的玛娜值）
愿いを书き入む	指定角色向魔王许愿，可以建造新建筑物、更换领队和生成新的随机迷宫（其他功能后文介绍）
ゼタ样Q&A	查看各种功能说明

状态窗口解说

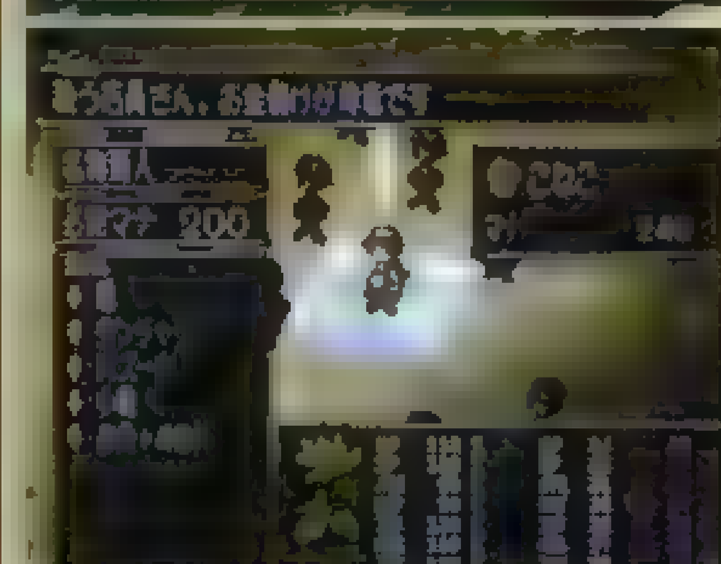


1. 基本能力
2. 职业
3. 名字
4. 等级和经验值
5. HP和MP
6. 玛娜值
7. 移动力
8. 跳跃力
9. 装备的加成
10. 对属性的对抗力
11. 对异常状态的免疫力

创造角色四部曲



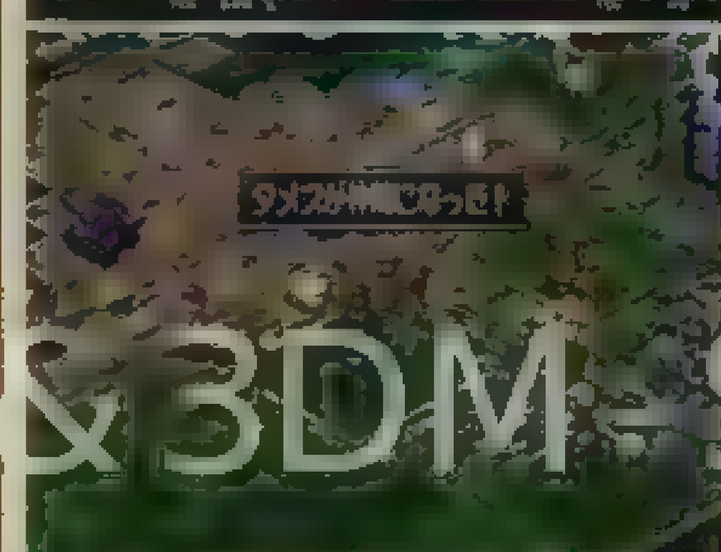
◀当玩家接近后按○键便会出现「キャラメイク」的选项，在选择后便会进入新角色的职业选择画面。



◀要根据自己的喜好和角色的能力选择适合自己的职业。另外还要注意该职业的擅长武器。



◀在选好后还要为角色取一个容易记的名字，然后把3点自由分配的能力点补充到你所希望提高的数值上。

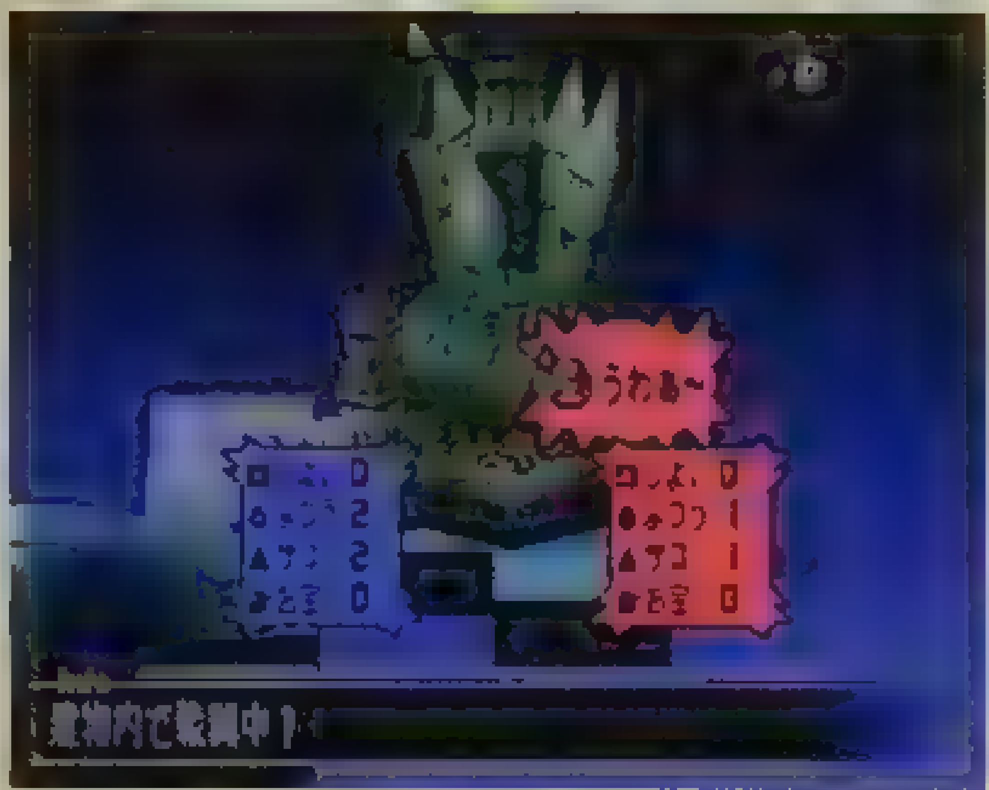


◀角色创造完毕！不过玩家还需要让他们提升一下等级才能在后期的战场上大显身手哦！

©2005 NIPPON ICHI SOFTWARE INC

场外！小知识 创造出商人后向其购买装备会增加她的经验值，因此建议大家多向商人购买装备。商人的等级越高所卖的道具种类也越多。另外博士的等级也会影响商人的商品种类。

建筑物



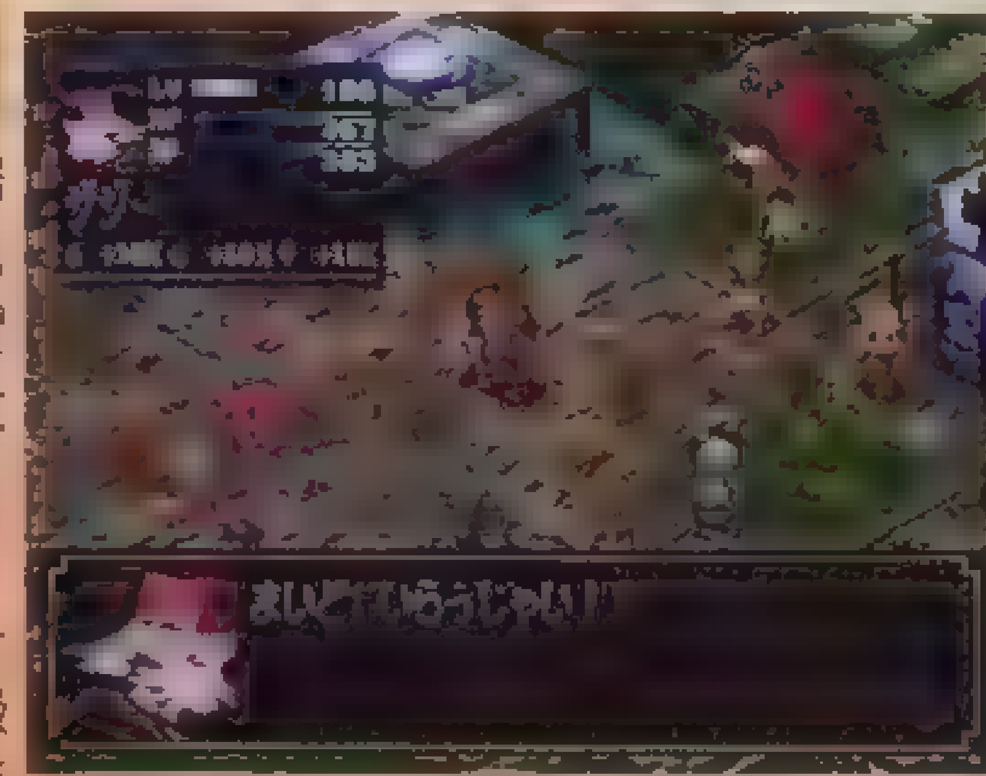
▲建筑物是一个比较成功系统，不过玩家在游戏后期记得要换上高等级的建筑物，不然很容易被一棒打死N多人。

建筑物是本作的新系统之一，这些建筑物的作用除了可以摆放在魔王城中增加热闹的气氛外，回复体力的商店和医院更是游戏初期的必要建筑。只要把角色们“装进”这些建筑物内，然后在战斗中召唤（NVITE）这些建筑物，那么所有在里面的角色都会附带着建筑物给予的附加效果，比如医院就是每回合恢复“10%HP”。不同职业的角色可召唤出一些特殊的建筑，玩家如果对建筑物的要求很高，那么可以在许愿时多试几种职业。一座建筑物往往可以装载数名角色，在战斗前最好把有需要的角色都装进建筑物内。建筑物的另一好处就是减少战斗中召唤的次数，因为在随机生成的迷宫中都会限制召唤的次数，拥有建筑物就好办多了。

建筑物的建造方法就是“转生”过程中第一个步骤，需要牺牲某个角色建造起来。虽然这种建造手段有点残忍，但好处就是可以建造效果更佳的建筑物，而且建筑物的等级取决于牺牲角色的等级。

建筑物同时也存在一些风险，那就是受到外部的攻击。如果建筑物不慎被敌人破坏，那么在留在里面的角色会全部死亡。另外如果被敌人举起建筑物扔到场外，那么建筑在爆炸的同时，里面的人也被确认成全体死亡。

究极练级大法


▲使用这个BUG后虽然没有改变角色对话时的样貌，但语气已经变成了商人的调子。

刚才已经提及与商人购买道具时，根据购买的金额会提升商人的经验值并直接升级。可惜商人的战斗能力一般，就算花钱刻意提升她的等级也不能有太强的能力。这次为大家介绍一个以商人为媒介的究极练级大法，大家要看好了哦！

在进行此法之前要保证基地中至少有一名商人和一间商店，然后把你希望提升等级的角色也要召唤至场内，在保存一次进度后便开始进行仪式——首先走到你希望提升等级的角色身旁按△键举起，然后走到商店附近再按一下△键把他扔进商店中，接着按△键调出菜单，选择“并び替え”，在自动整理（自分で）中先选择刚才扔进商店的角色，然后把他和商人的头像位置交换。接下来当你举起商店随意向空地扔去（不能扔到场外），原本应该在商店落地的同时被抛出的角色就会变成了商人的样子（复制人）。接下来在“并び替え”处再次交换两人的头像位置（依然要先选择扔进去的角色），然后再接近刚才的角色后发现他虽然外表还是商人的样子，但状态栏则已经恢复了原来的样貌（包括数值）。在这个状态下，玩家还可以向他购买武器防具，同样能提升他的等级。

使用这个游戏中的BUG时除了要注意在交换时选择的正确顺序外，还要注意在你升到了满意的等级后一定要再把这名角色扔进商店中，然后再扔走商店让其抛出，这样角色就会恢复原貌。如果玩家在保持“变身”的状态下进入迷宫就会导致程序发生错误，后果不堪设想哦！

部分职业在基地中的作用

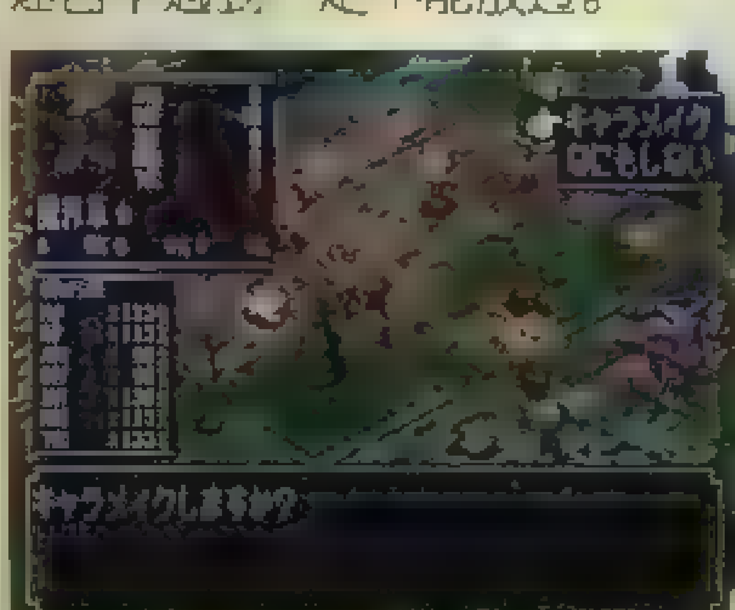
ヒーラー	恢复角色体力
商人	买卖装备
メカニック	整备战车
博士	提升战车等级
マジシャン（女）	整理技能
レッドアイドル	涂装战车颜色



创造角色须知

◎在选择了キャラメイク的选项后，画面左方便会显示该物品对角色每项能力的加成影响（用百分比表示），这些数值会直接影响到角色的能力，因此在选择创造的物品时一定要看清楚其加成的数值。一般来说，树木、花草和石块是创造角色的最佳素材，因为它们的加成比较平均，不会出现严重偏重某项数值而大幅度降低其他数值的情况。相反，装备品的加成就十分极端。

◎物品的名字旁边带有☆号的话就表示这些物品是强化版本，如果玩家使用这些物品创造角色，那么所得到的加成会比普通的物品要高。不过这些物品比较罕见，如果玩家在迷宫中遇到一定不能放过。



◎创造第二阶级以上的职业需要消耗玩家所控制角色的玛娜值（玛娜值在打倒敌人后取得，等级越高的敌人玛娜值也会越高，详细可在战斗中用指针指向敌角色按□键查看状态窗口），第一阶级到第六阶级所消耗的玛娜值分别是0、50、200、800、2000和5000。一些隐藏的职业的出现方法会在后文的研究中提及。

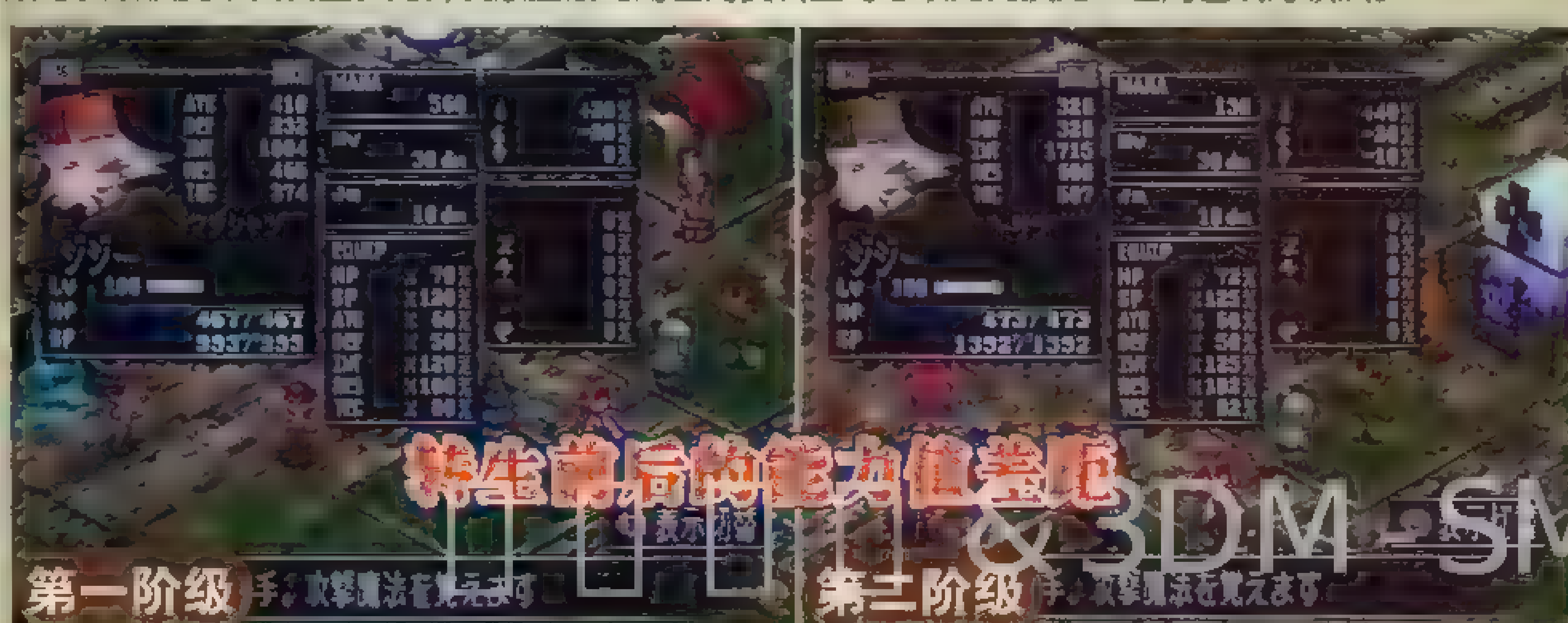
关于转生

所谓转生就是指角色以肉体死亡（并非一般的战斗死亡）的形式转生成其他职业。当该角色到达一定的等级后（后文研究中提及），更可以通过转生达到提升职业阶级的效果。不过要转生成更高阶级的职业同样需要消耗角色玛娜值。转生后在创造角色时就会发现增加了死亡角色的灵魂选项，选择后创造角色会保留该角色的原有武器等级，提升至更高阶级后还能增加升级时的能力加成，不过两种结果都会导致等级从1级开始。要让角色转生有两种方法，下面分别两种方法的利弊之处：

创造建筑物法 首先与魔王对话选择“願いを书き入む”，然后指定需要转生的角色按下○键，这时画面就会进入愿望的选择。选择“新しい建物が欲しい”后，再选择希望增加的建筑后，该角色就会死亡并失去肉体。然后在创造新角色时玩家便可以使用该角色的灵魂继承武器等级转生成其他职业或更高阶的职业。用此方法转生必须花费玛娜值换取新的建筑物，但角色等级低的话所花费的玛娜值也相对较低。

☆级道具法 首先玩家必须使用名字后带有☆号的道具创造角色，然后当你想让这名角色转生时，你会发觉在选择愿望的菜单中会增加一项“☆转生”的指令。在选择该指令后，角色会立刻死亡，然后玩家便可以在省下新建一座建筑物的前提下让角色转生了。不过这种转生会根据角色的职业和阶级而消耗相应的玛娜值，有时候甚至比最低廉的建筑物还要昂贵。

使用这两种方法之前首先要卸掉转生角色身上的装备和从建筑物或战车中分离。另外建议玩家不要一个阶级一个阶级地转生，这样会十分浪费角色的玛娜值，且一个阶段之间的数值提升也不会十分明显，建议最好跳跃阶级地转生。使用带☆号的道具转生还会增加“☆数量×1”的额外附加点数，而且这个点数可以累积到下次转生。另外玩家控制的角色需要转生时必须先更换另一名角色成为领队。

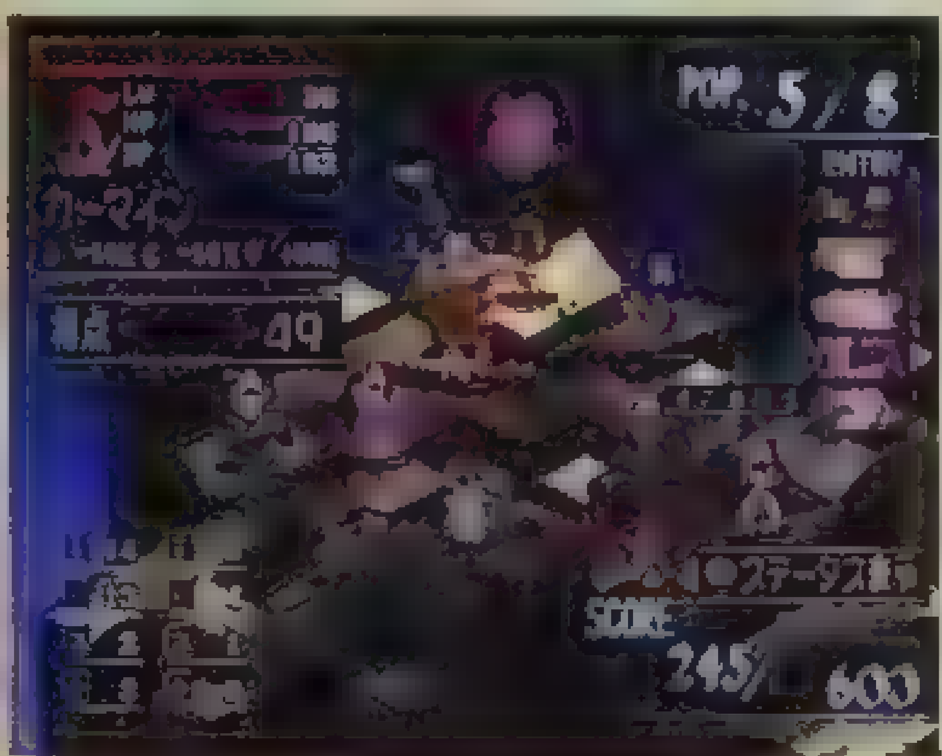


场外！小知识 游戏的二周目会继承一周目的[illegible]等级、角色数值、玛娜值和金钱[illegible]，不过这个游戏要完全攻略真的需要花上1[illegible]时哦。

战斗部分

基本规则

●魔神Z不能战斗，在战斗中只负责召唤角色进场，不过因为他本身拥有2000级的变态等级，因此并不需要担心他的安危。



▲本作的战斗依然十分自由。

●每场战斗最多只能出场8名角色，建筑物和道具不计算在内。被敌人击倒一名同伴会减少出现同伴的最大值，可不要以为被杀死就可以召唤一位新的同伴哦！在建筑物内战斗时被击倒的话则不会减少同伴数量的最大值。

●行动顺序是固定为先我方后敌方，玩家要在选择了“ターン终了”后才能结束一回合。在我方行动的过程中，每个角色移动可以完成一次移动＋一次行动（动作包括攻击、拾起和投掷，交换手上道具不算行动），只要玩家在行动后选择“战斗开始”便可以进行攻击，接着操作其他角色。

●使用两人以上在一回合内同时攻击同一范围的敌人会发生连携攻击，增加第二名以后的角色的攻击威力。

●战斗的胜利条件固定为取得的分数大于画面下方的相应分数。每个角色和场地物品都拥有各自的点数，击倒或破坏他们便可以取得。

●分数足够后魔王Z会询问玩家是否继续杀戮，选择第一项便可以继续杀敌。在分数足够后可以随时点击魔王Z选择“战斗终了”结束战斗。

●在战斗菜单中有一项“ボーナス一览”的选项，在里面可以看到超过一定分数后可得到的奖励装备、金钱和经验值。每关最高奖励分数恒定为1000分。

●要把物品带回去的方法除了让角色身上空出装备位置，然后在接近物品后选择“アイテム格纳”外，还可以直接举起物品扔进建筑物中（建筑物必须有空间）。


▲高位技能的华丽度再次得到了提升。

●建筑物内的战斗完全根据两方角色的能力悬殊决定，一名低等级的角色只要拥有强力的装备也可以战胜一名实力普通的角色。

●把头上有“Key”标记的角色或物品击倒就可以打开场地中的额外区域，出现新的敌人。

●把指针指向场外的相应位置可以看到下一次出现的区域位置，如果直接把道具或敌人扔进这些白色的区域中也可以打开额外区域。

●打开额外区域时，有时会随机增加一些附加的效果，比如全体昏睡等状态。出现状态时会有不一样的插画特写。

●盗贼偷取敌人的道具后并非直接落入自己的身上，而是掉在两者之间，因此必须马上进行回收。

●有些跳跃力不足的角色不能直接走到高的平台，只要把装备卸下便可以让其他同伴扔上高台。另外把整个建筑物扔出也是对付悬崖地区的方法。

●有些有青苔的地形会在玩家把东西投掷过去产生一段滑动，一定要注意。

●只要角色进入了新的建筑物再走出来就可以得到该建筑物的附加效果，这些附加效果在本次战斗中不会消失，但也不能累加。进入敌人的建筑物也同样能得到特殊效果。

●每一话开始时选择不同的魔神会让迷宫类型发生变化。

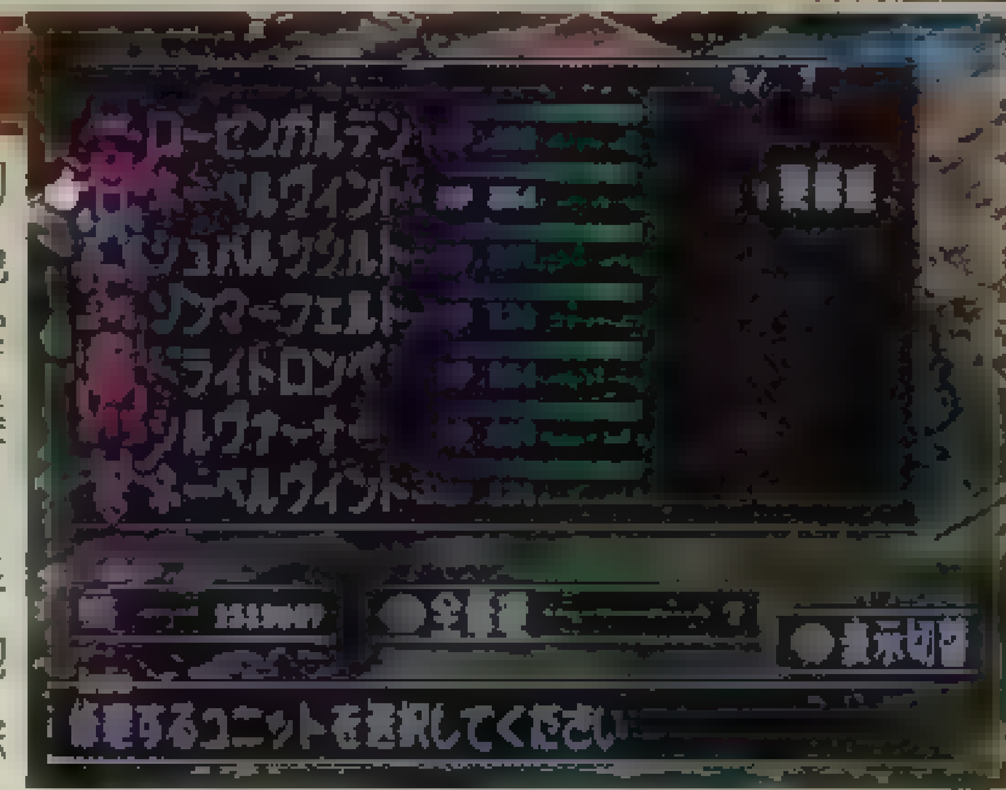
●HP为黄色的敌人为友方角色，玩家可以不去理会他们。

●把敌人扔出场外后，他的等级会平分给其他场地内的敌人。

●敌人手上的武器和道具会在被打倒后消失，但建筑物则会保留下来。

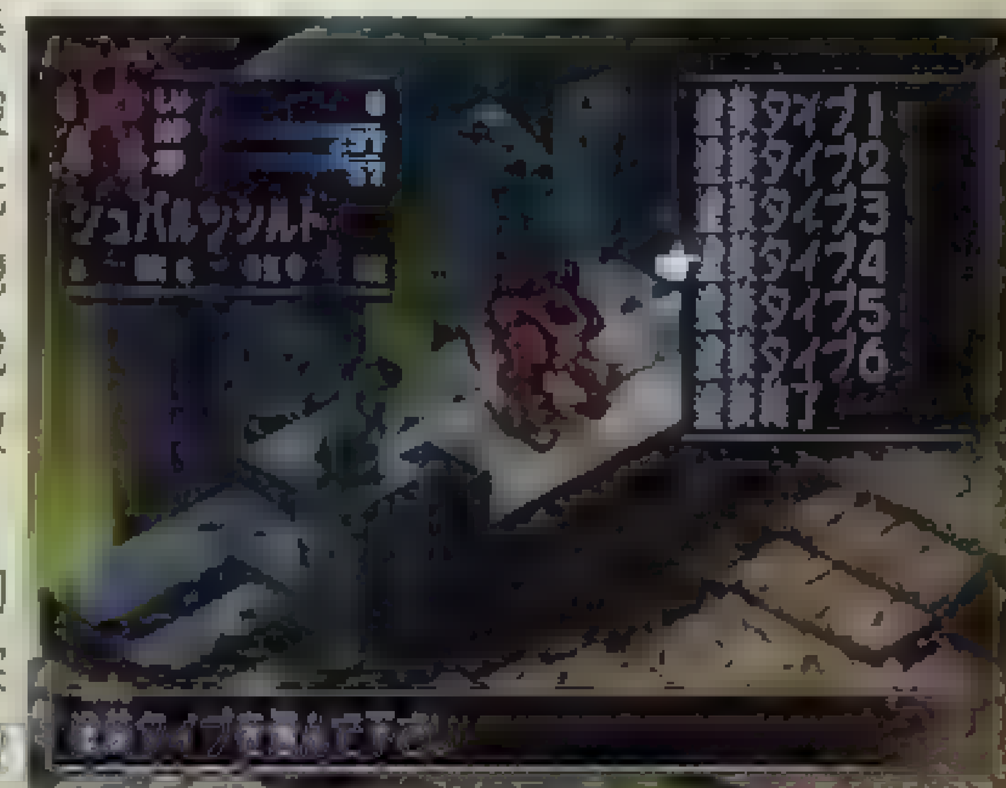
战车

战车是本作的一种强力的装备，只要擅长乘坐职业角色坐上战车后，便可以充分发挥战车的性能（适合乘坐的人类角色是卫生兵、志愿兵和メカニック，这些角色在乘坐战车后都会提升战车的能力，其他人类职业则会减少）。战车除了拥有机动力和性能普遍较高的好处外，同时也可以通过装备强力的部件让战车成为“杀人机器”。而且就算战车被破坏，乘坐的角色也可以安然无恙地走出来继续战斗，甚至也可以随时跳出来攻击。不过战车同时也要浪费两个出场人数的位置，这点比较恼人。



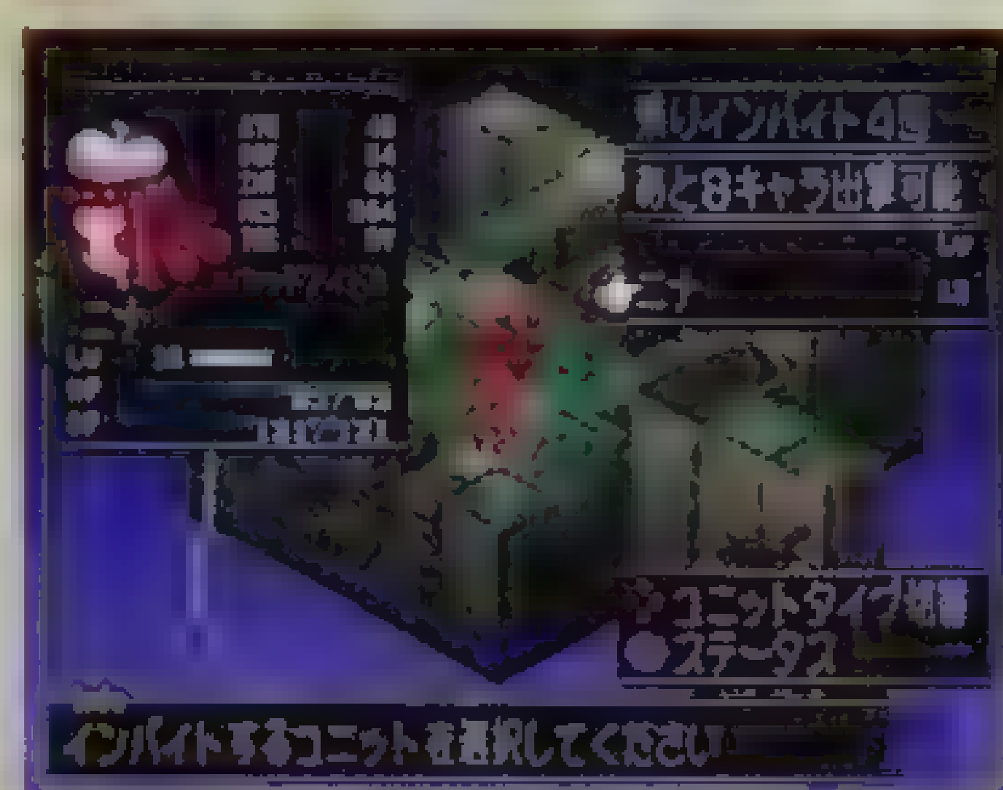
▲占了两名角色的出战空间是战车的致命伤，建议着重培养1～2辆应付随机迷宫就可以了。

战车的修理和购买战车的部件不能通过医院和商店实现，需要由メカニック的职业负责。不过这个职业会随着第一次出现战车强制加入成为同伴。购买部件和修理战车所花费的是特有的货币“MT”，这些货币同样能通过战胜迷宫和卖掉道具获得。另外，战车的升级也和其他职业不一样，当战车的经验值足够升级时，需要在魔王城中与博士这种职业角色对话，并花费MT才能提升等级。



▲拥有レッドアイドル职业后，玩家就可以随意涂装心爱的战车颜色了。

关于随机迷宫



▲随机迷宫拥有极大的风险，在进入前一定要准备充分。

随机迷宫是玩家在魔王城中向魔王Z请愿的三个选项“新しいダンジョンが欲しい”。这些随机迷宫的总层数与许愿的角色一样，如果玩家不想连续挑战太多关卡便需要选择低等级的角色（生成迷宫所需的玛娜值与等级相对应）。进入迷宫后便会发生连续的战斗，在途中被全灭便算GAME OVER。另外随机迷宫除了地形和怪物随机外，对玩家召唤次数和召唤的种类也会有随机的限制。玩家必须合理分配好建筑物内角色、非建筑物内角色和战车角色这三种类型角色的实力平衡性，如果把所有的主力都扔在建筑物内肯定会死得很惨。

迷宫中，每一层敌人的平均等级都会上升1级，第一层的平均等级等于许愿角色的当时等级。如果玩家想中途离开的话，可以使用稀有道具“デール”（在游戏开始后3个フリーダンジョン中各可得到一个，或者在随机迷宫中也有机会拾得）离开迷宫。每进入一个新迷宫会自动回复所有角色的体力。

战斗操作	
左摇杆	移动指针和角色
○键	确定
△键	菜单
□键	空手时举起面前角色、物品和建筑
□键（举起时）	扔出手上的物品到指定位置
□键（指针状态）	自动指到最近的角色身上
×键	取消
L1键或R1键	向左或向右转动视角
L2键	调整视角的远近距离
R2键	指针立刻回到魔王Z身上



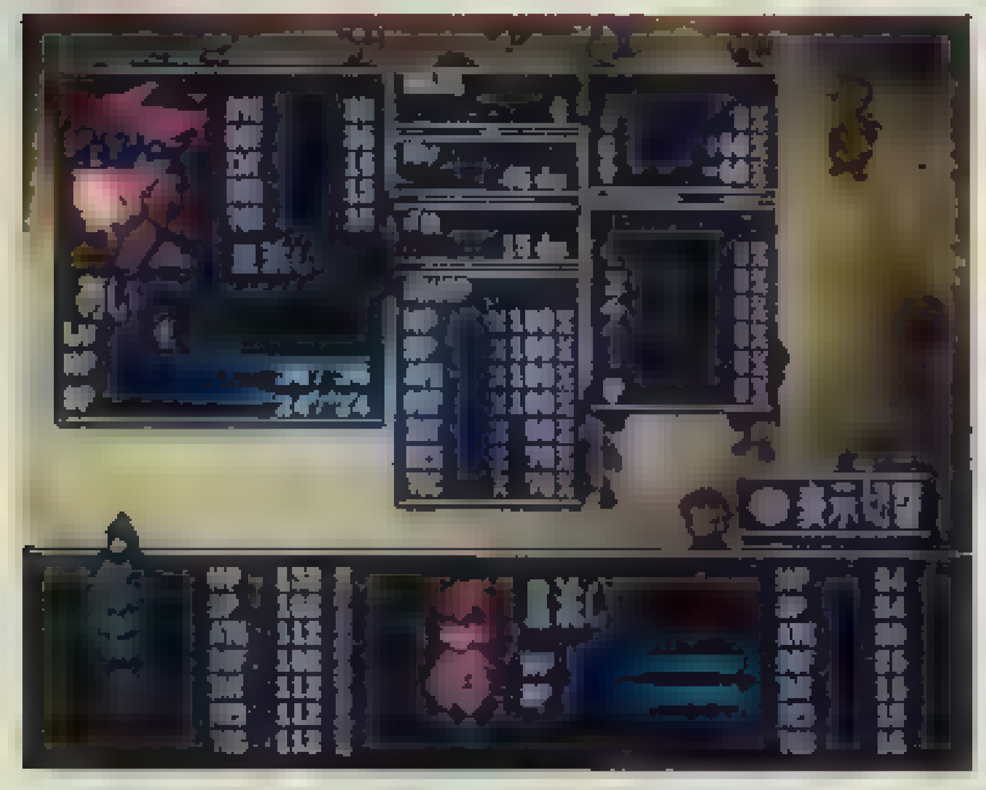
场外小知识 游戏最开始的3个自由迷宫（フリーダンジョン）都只能挑战一次，在里面可以找到大量的珍贵装备和道具，最好一边派角色对付一只怪物，一边派人去捡东西。

系统详解篇

攻略研究篇

看到下面可能有写玩家会觉得奇怪，为什么会没有关卡攻略呢？又说是彻底攻略怎么连个关卡攻略都没有？其实本作的剧情关卡中，地形、出现的敌人和道具位置除BOSS战的关卡外几乎都为随机生成，除了部分的中BOSS战和最后的BOSS战是固定之外，因此在"攻略研究篇"中便不再作解说。这个作品系列其实最重要的还是系统的介绍和一些小技巧，只要弄清楚了这几点，相信每场流程战斗只需要花费玩家们几分钟的时间。

特殊职业的创造方法

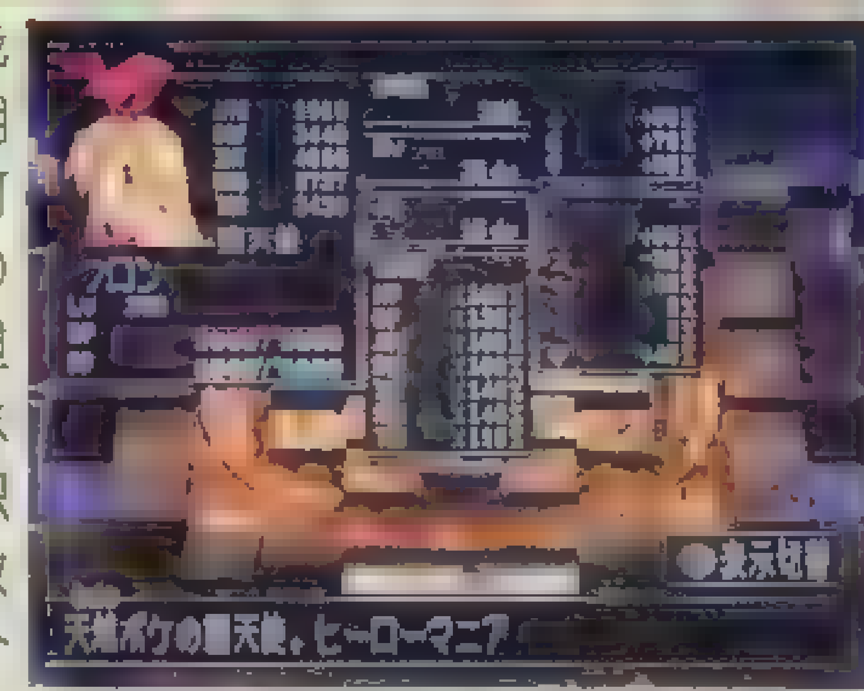


▲特殊职业的能力比较强、几乎都是实用型的角色。

在游戏中可以创造的人类职业一共有18种，可以创造的怪物种类也有24种，这对于一款S·RPG的职业数量来说是相当惊人的。不过玩家如果在正常情况下玩的话，相信不可能创造出所有的角色，因为有些属于上级职业的角色和怪物都需要玩家引发了特殊条件后才会出现在创造角色的菜单画面中。下面介绍这些上级角色的出现方法：（※在下面表格外的职业角色均为王倒同类型敌人后出现，另外上级职业转生所要求和玛娜值会比较多）

职业	出现条件
[illegible]	
ソードマスター(男)	战士(男) 兵士(男)的等级在10以上
ソードマスター(女)	战士(女)、兵士(女)的等级在10以上
魔界厨师	卫生兵、魔导师(男)、盗贼的等级在20以上
バーサーカー	ソードマスター(男)、魔界厨师的等级在50以上、メカニック的等级在20以上
レディコマンド	ソードマスター(女)、アーチャー的等级在20以上、博士的等级在20以上
アーチャー	ヒーラー、魔导师(女)、商人的等级在20以上
[illegible]	
雷神	ラッキードール的等级在20以上
プリニー	向魔王Z许愿并花费1000点玛娜
ヴァンパイア	デスサーベル ボンバーヘッド的等级在20以上
レッサーデーモン	ヴァンパイア、スペクター的等级在50以上
マッスルデビル	グルメオーガ、アイアンガード的等级在50以上
グルメオーガ	食物系的怪物等级在在10级以上
スペクター	シャドー、ビッグアイ、タールマン的等级在30以上
アイアンガード	ウッドフォーク、ブリキ人形的等级在20以上
ラッキードール	レッドアイドル ミミック的等级在20以上
スペクター	シャドー、ビッグアイ、タールマン的等级在30以上
インキュバス	猫人、ボンバーヘッド的等级在20以上

关于练级和玛娜的积累方法



▲等级越高的角色拥有大量的玛娜

其实，在本作中金钱（HL）和玛娜（MANA）都拥有十分大的作用，虽然金钱可以反复在一些关卡完成1000点ボーナス点数慢慢积累，但要生成魔王愿望中的变态特殊迷宫和让角色转生成高级的职业，就必须要花费数千甚至数万的玛娜值。那么除了之前介绍的利用BUG烧钱方式让角色迅速提升等级外就没有其他办法了吗？答案是有的，那就是前面介绍过的随机迷宫。每一层随机迷宫的平均等级都会增加一级，这就是说如果玩家让一名20级的角色去创造一个20层的迷宫，那么在最底层的敌人平均等级就是40级。而且敌人的玛娜值也是随着等级而增加的，一名20级左右的敌人玛娜值平均也在30左右。按照这样的累加，那么要让角色在随机迷宫中提升等级和获得大量的玛娜就变成了本作最直接的手段。不过在进入随机迷宫一定要准备充分啊！

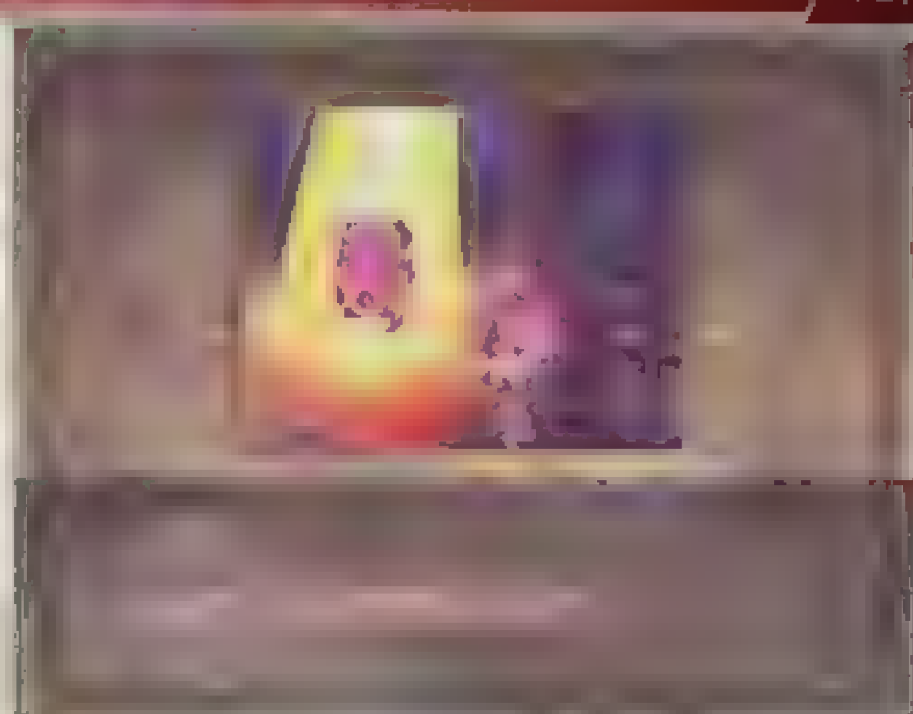
各种结局的达成方法

本作由于登场的主要角色数量比较多，因此制作人员也安排了数个ending让玩家就算重复数周目也不会感到厌倦。不过要达成这些ending都是相当困难的事，因为有不少需要打倒的角色等级十分高，光是根据普通的思路去打的话，根本不可能打败他们，所以玩家一定要利用各种方法提升自己的等级。当然，有些角色在打倒后会在二周目中成为同伴，为了完美收集估计一定会引发玩家们的兴趣。好了，下面先为大家罗列一下所有ending的取得方法。

Ending	条件
Good ending	在战场和魔王城中，如果我方角色的死亡次数少于60次，那么在最终战战胜サロメ便可以进入Good ending
プラム征服宇宙ending	在战场和魔王城中，如果我方角色的死亡次数多于60次，且在最终战战胜サロメ而被プラム击倒的话，那么便会迎来GameOver画面
プラムending	前提和上一项ending一样，但在最后战胜了プラム就可以进入该ending，而且二周目プラム也会加入
アレクending	在第8话的第6场战斗中，サロメ会与アレク进行大战，战胜アレク（等级1000）的话，便会进入该ending，而且二周目アレク也会加入
サロメending	在第5话向魔王许下"全盛期のサロメと战いたい"的愿望就能在特殊迷宫中与サロメ（等级180）战斗，战胜后直接进入ending，而且二周目サロメ也会加入
GameOver	在许下"エンディングが见たい"的愿望后与エトナ战斗时被打败的话就会进入特殊的GameOver画面

其他的愿望

游戏初期，在基地中向魔王Z许愿一般只能实现4个愿望：建造建筑物、成为领队、制造新的随机迷宫和增加プリニー这种怪物。其实这些愿望并非只有4项，而是根据许愿角色的等级而逐渐增加。除了以上的4种愿望外，其他的愿望都是进入特殊迷宫与隐藏的角色进行梦幻大决战哦！战胜后还能部分角色成为手下呢！有兴趣的玩家一定不要错过！



▲每次似乎都有因为被说"胸部平"而发生战斗的事件……

愿望	角色等级	玛娜	效果
一周目以后			
正义の味方と战いたい	70级以上	3000	与《魔界战记》中的女性角色フロン（等级250）战斗
エンディングが见たい	80级以上	4000	与《魔界战记》中的女性角色エトナ（等级300）战斗
勇者と战いたい	100级以上	5000	与《灵武战记》中的男性角色カスティル（50级、但杂鱼等级300）战斗，战胜后カスティル成为同伴
キングダーク许さん	120级以上	5500	与キングダーク（等级400）战斗，战胜后他的分身会成为同伴
他のゲームの魔王と战いたい	150级以上	6000	同时与《魔界战记》的角色ラハール（等级600）、フロン（等级249）和エトナ（等级300）战斗。战胜后他们3人成为同伴
全盛期のサロメと战いたい	180级以上	8000	在第五话中许此愿望，会在迷宫中与サロメ（等级1200）战斗，战胜后会直接进入Bad Ending，但二周目サロメ会加入
最强ロボが欲しい	200级以上	30000	战胜后可以得到强力的战车超合金ロボスーツ
宇宙最强の魔王と战ってみたい	300级以上	15000	与魔王Z（等级2000）战斗，战胜后魔王Z会加入成为同伴
このゲームで一番强い奴と战いたい	300级以上	20000	与超魔王バール（等级4000）和最强的战车"战舰良纲"战斗，战胜后可得到战舰良纲
新作主人公に挑む	1000级以上	100000	与下一作（？）的主人公アサギ战斗，战胜后可以让其加入
二周目以后			
冥王シードルと战ってみたい	160级以上	7000	在冥王シードル（等级800）出现后，许下此愿望便能与其战斗，战胜后冥王シードル成为同伴（3~8话）
最强时代のバビロンと战いたい	200级以上	9000	在暗黑龙バビロン（等级1400）出现后，许下此愿望便能与其战斗，战胜后暗黑龙バビロン成为同伴（2~8话）
邪神ヴァルヴォルガと战ってみたい	250级以上	10000	在邪神ヴァルヴォルガ（等级1500）出现后，许下此愿望便能与其战斗，战胜后ヴァルヴォルガ成为同伴（1~8话）

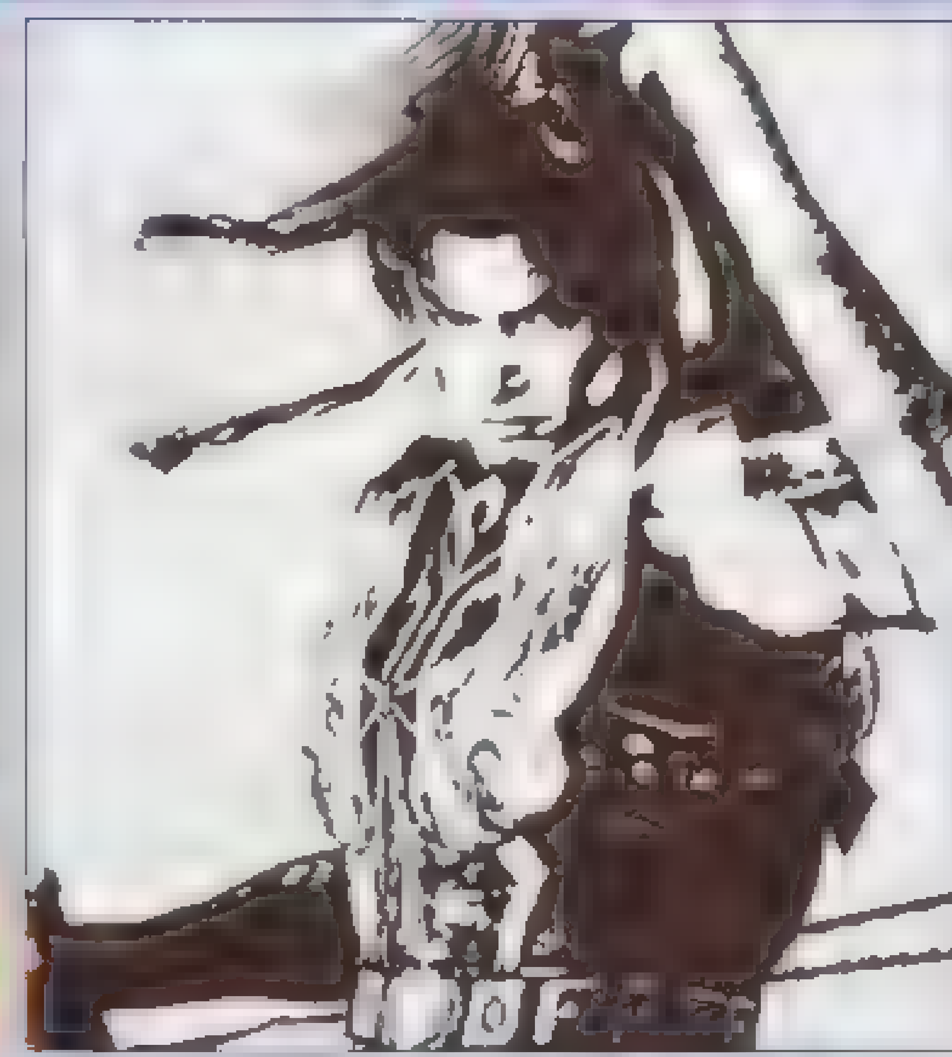
场外！小知识 死去的角色会自动被卸除[illegible]位置上。

文 ChinaGba freeman 编 纱迦



随着这款《真·三国无双ADVANCE》的如期登场，各位玩家终于也能在任天堂的掌机上体验到一骑当千、杀敌无数的爽快感。由于受到机能上的限制，游戏中的人物都是以可爱的Q版造型出现，不过这样大家更能感受到与以往不同的全新感觉。同时本作很好地体现了便携式游戏机的特性，加入了适合短时间游戏的挑战模式，一周目后在菜单中还有中途记录的选项出现。这充分说明Koei对于这款游戏的设计还是花了一番工夫的。

真·三国无双 ADVANCE　Koei　ACT　GBA



基本系统

在无双模式与自由模式中，游戏分为“移动部分”和“战斗部分”交替进行，这是本作与我们通常熟知的“《无双》系列”最大的不同之处。如果在“移动部分”玩家所控制的武将与敌方部队遭遇，就将会转入“战斗部分”。与敌人的部队战斗胜利后，再次返回到“移动部分”继续在地图中前进。游戏的攻关过程就是这个流程的不断反复，直到满足当关的胜利条件。下面就来具体介绍一下维持游戏进展的这两部分。

移动部分

这一部分类似于SLG的回合制。在各个战场地图上分布着若干个移动点，这些移动点由移动路径连接着。蓝色移动点表示玩家曾经到达过该移动点，红色则是未到达过的。通常情况下，每回合只能移动一格，但如果附近有两个连接着的蓝色移动点，那么在这条路径上可以一次移动两格，除非在中途的移动点上有敌方的部队。

每回合移动的顺序按玩家控制武将、己方部队、敌方部队的顺序进行。如遇敌方部队则进入“战斗部分”，否则进入下一回合。若停在一移动点上选择不移动，则会出现“探索”选项，确定进入也会转为“战斗部分”，但此时不会有敌军出现，其主要作用就是让玩家寻找物品来补充体力和无双值。此外，各种剧情也多在此部分发生。



战斗部分

与敌人部队实际作战是在“战斗部分”。在该部分中，击倒所有敌兵即算获胜，但己方武将的体力降至0则GAME OVER。不过，如果觉得自己有被打倒的危险，可以到版边去。这时会出现EXIT的字样，不断按箭头所指方向便能撤出该区域，当然个别BOSS战除外。

战斗时在画面左上角有K.O.COUNT的字样。右边较小的数字表示战斗中的敌人部队的总兵数，左面较大的数字表示已经击倒了几人。左右数字相等时，就表明已打倒所有的敌兵，战斗胜利。

在“战斗部分”还有时间上的限制设定。时间表示有白色、红色和紫色三种。战斗初始，时间表示为白色的倒计时统计，到零后时间表示将变为红色。不过红色时间即使再次流尽也不算败北，只是会变为紫色的0计时。根据击败敌人部队所需要的时间，能得到不同的战后奖励。

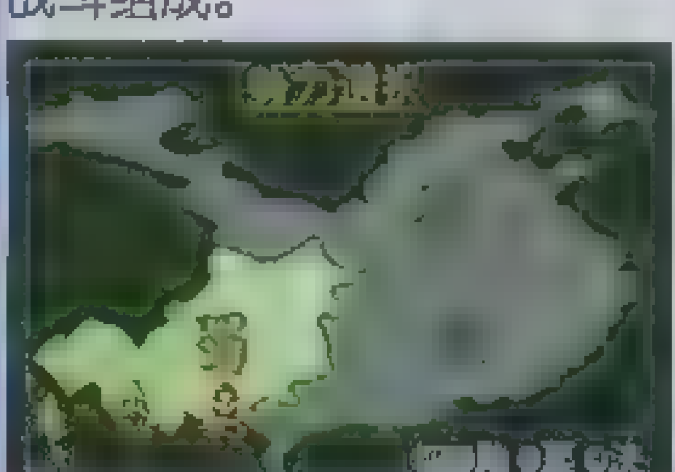
压胜	胜利时时间表示为白色。回到“移动部分”后会奖励一次行动机会。
胜利	胜利时时间表示为红色。没有任何奖励。
辛胜	时间表示变为紫色的0秒后胜利。玩家下一次的移动回合将被强制取消。

游戏模式

游戏中有三种模式可供选择，现分别解释一下。

无双模式

初始时只能从魏、吴、蜀三方势力中挑选一名武将，最初各势力只有3人能够选择。每方势力的流程都由6场剧情战斗组成。



自由模式

玩家能自由选择战场和武将来进行游戏。能选择的战场及登场武将会随着无双模式下的剧情推进而不断增加。



挑战模式

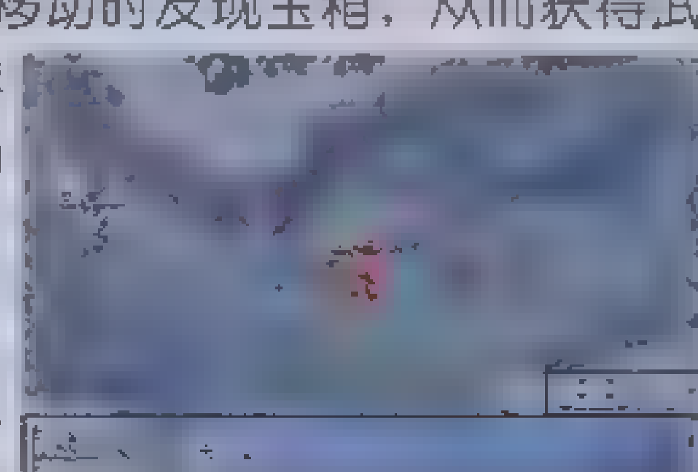
在3种特殊的规则下，用自己培养的武将以不断刷新记录为目标进行挑战。需拥有足够数量的黄帝人法或神农空论才能进入，这两件道具在每次过关能力点数为0时便可以获得。

斩合	只要还有体力就能持续下去，敌人会不断出现并越来越强。
神速	挑战打倒一百名敌兵的最快速度。
连霸	全灭场地上的敌人后会出现宝箱，挑战目标为最快过关。

武器系统

该作中的武器被分作剑、刀、枪等共22类，总共有两百多种以上。游戏中每个可选武将都能使用其中的3类武器。最初的武器只有几件初级的装备，而想获得更多更好的武器可通过以下3种途径：

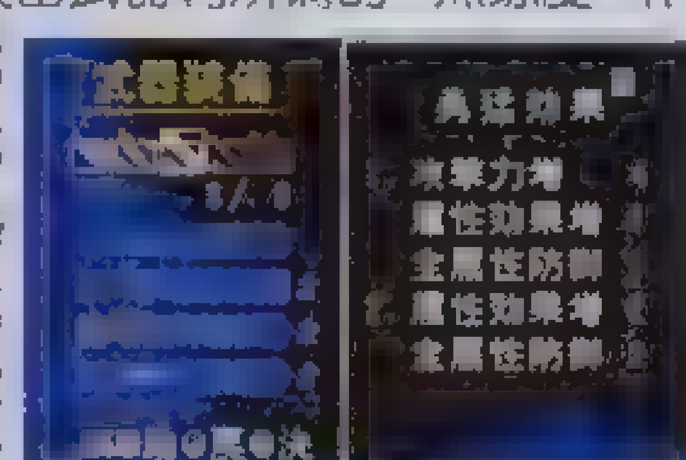
1.在移动时发现宝箱，从而获得武器。由于游戏的途中也能变更武器装备，所以如果发现了较好的武器建议当场更换。



2.在过关以后有机会获得一件玩家所用的武将能够装备的一类武器，至于是否获得以及获得的武器等级和过关时的能力着装数有一定的关系。

3.特定拿法。一般说来最强的几件武器都是有特定拿法的，比如在长坂坡杀夏侯恩得青釭剑、在五丈原打倒赵云得击龙胆等。本来这些特定拿法是很值得研究的，但由于本作中有一个非常实用的BUG技，能够瞬间拿到全武器，所以……（关于此BUG，详见本期“火热秘技”栏目）

每位武将并不是最初便能自由更换所装备的武器。装备武器有所谓的“熟练度”作为条件，在武将所对应武器种类的熟练度没有达到要求时便不能装备。武将的熟练度初始为0，按等级的升高随之增长，熟练度的最大值为100。但还有一些武器只能给特定人物装备，与熟练度无关，比如蜀王（刘备）、魏王（曹操）以及吴王（孙坚）。



特定武器中还有一些隐藏能力。要使这些能力发挥出来，只需着装“勇猛”能力就行了。此外，武器分为D、C、B、A、S五级，判断武器是否有价值的最直观的方法就是看该武器的レア（稀有）度。

各类攻击介绍

普通攻击



游戏中的攻击手段主要由A、B两键来完成，按B键为普通攻击。初期状态只能进行3连击，通过发动能力系统中的“勇猛”以及装备能增加攻击回数的武器来增加。

CHARGE攻击

按A键使出的攻击简称C攻击，威力比普通攻击要大，但速度要慢一下。通常的C攻击分为4种，有着各自不同的特征。C攻击在使用能力着装系统后也能得到强化。

名称	简称	发动指令	说明	对应能力
突击技	C1	A	适合攻击一直线上的敌人	突击
气绝技	C2	BA	使敌人晕厥	气绝
连击技	C3	BBA	连续使出强力攻击，适合集中攻击某一目标	连击
范围技	C4	BBBA	大范围攻击，适合在被敌人包围时使用	范围

无双乱舞



在攻击敌人时，血槽下方的无双槽会不断增加，当无双槽满后同时按L+A就能发动无双乱舞，发动后无双槽变空。无双乱舞大体分为力量、速度、平衡三种类型，每个武将都有各自固有类型的无双乱舞。而当体力槽下降至呈红色后，发动无双乱舞，便能使出最强的必杀技真・无双乱舞。

属性介绍

加强C攻击威力的另一方法就是利用其附加的属性，而属性则是某些武器所自带的，一共分为炎、雷、斩、冰、烈、毒6种。在装备附有属性的武器使出C攻击时，属性效果便会发动，这样就能给予敌人各种各样的追加攻击。在着装了能力系统中的“勇猛”后，属性效果可以得到强化。

属性	效果	能力着装后的强化
炎	敌人被火焰包围，期间不断给予伤害	火焰持续时间变长
雷	放电给予周围敌人伤害	放出的雷电数量增加，伤害增加
斩	有一定几率可一击必杀敌兵，但对敌将无效	一击必杀几率增加
冰	冻住敌人，从而可以继续追打	增加冰冻时间
烈	给予防御中的敌人一定伤害	增加伤害量
毒	敌人防御力下降	毒状态时间加长，防御力大幅下降

能力着装系统

在战斗时画面右下方的“圆盘”就是此次新加入的能力着装系统，它能给玩家所使用的角色装备各种不同的能力。打倒敌兵后中间绿色的能力槽便会有所增加，当集满一次能力槽后，周围能力圆盘上的一种能力便会被“点亮”，此时按R键就能发动该项能力；当然玩家也可以选择不发动此能力，继续蓄能力槽，当下次槽满的时候，下一个能力就会被“点亮”。至于“点亮”的顺序按所使用的武将而各不相同，总的来说是以能力圆盘的十二点方向开始，按顺时针方向“点亮”的。

各能力的作用前面大多都已做过介绍，而惟一没有提过的“神速”是增加武将的移动力。每一项能力都有两级，所以能力的着装状态就分为未着装、一级和二级。在连续受到敌人的攻击或弓箭攻击的话，所着装的能力就会被剥夺，如不重新着装就不能取回能力。不过在能力被剥夺后会有紫色的兵士出现，攻击他能快速增长能力槽。

能力着装的等级在整个战场的战斗中都是被继承的，在无双模式中，完成了整场战役进入下一战役时，所有的能力都会恢复到未着装的状态。

战场攻略

注：由于众势力间重复战场较多，故按战场分别做介绍，攻略难度为“难”。

黄巾之乱

魏 首先打倒右边的张角，随后我方大将何进便会从右路进军，这时要保护好他的安全。几回合后张角在地图中间的宫殿中复活，原来刚才干掉的只不过是他的替身，敌增援部队也出现在了宫殿周围。何进得知真正的张角出现，赶忙撤退，而黄巾军也开始了反扑。此时便可以大胆前进了，干掉看守要道的张梁或张宝，不多久就能与张角开战了。他会使用火属性的飞行道具，所以与其近身战比较有利，宫殿里也藏有不少回复性道具，所以想获得胜并不是很难。

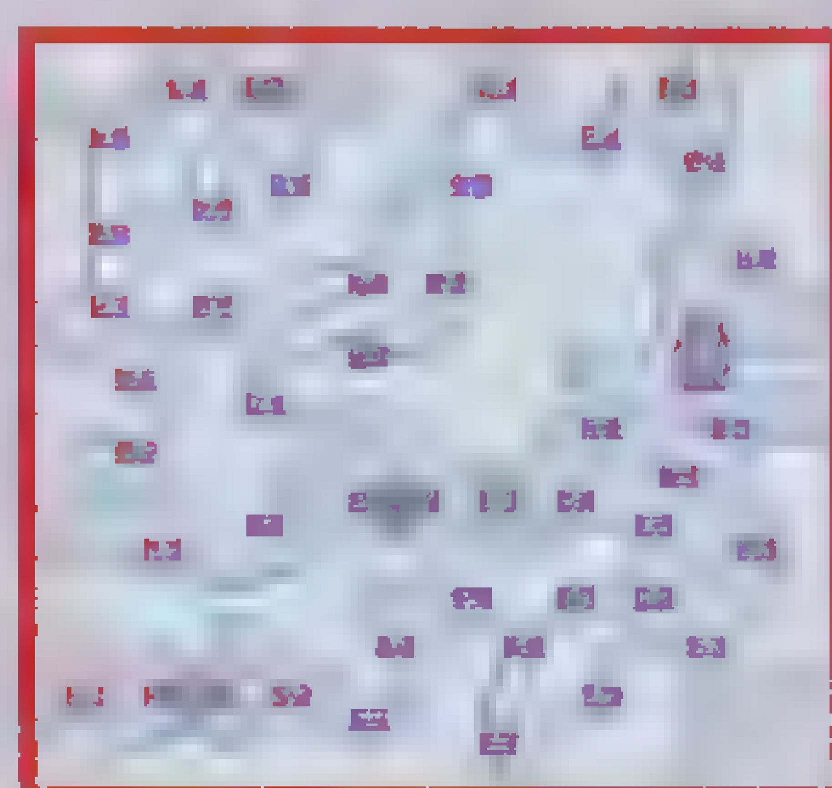


吕 由于敌我兵力差距较大，要确保董卓的安全最好还是跟着他。将黄巾军的先头部队全部消灭后，会有三张发动妖术的剧情，此时就可以往前冲锋了。打倒张梁、张宝其中一人，另一位就会出击，所以此时要尽快移动干掉剩下的敌人。

虎牢关之战

魏 先去下方支援孙坚，助他解围后可使我方士气上升。继续前进则是汜水关，在接近贾诩时他会用计谋堵住玩家来时的路，并派出援兵。几回合后，吕布在下方出现。如能战胜他则可以在战斗后得到武器。在靠近虎牢关时会遭李儒的伏兵夹击。突破虎牢关后，干掉董卓即可过关。

蜀 孙坚开始时便会撤走，如让关羽和华雄遭遇则可以发生“温酒斩华雄”的剧情，接近王方的话会有伏兵出现。在与吕布的战斗中，如觉得初期战胜他的把握不大可以在发生对话后撤退，随后会发生“三英战吕布”的剧情，迫使其撤退。总的来说用蜀势力的人物打此关应该算是比较简单的。



吴 我方的主帅变为了孙坚，由于兵粮短缺，所以不得不以速战为上策。刘备作为我方援军出现在东门附近，但当遇到徐荣后便会后退，所以如果起初走东门路线就可以救下刘备，不过他还是会撤走。至于其他要点，与魏国相似。

吕 先要助董卓打败联合军，而联合军主帅袁绍不久后也会率颜良、文丑出现在地图左上角。吴、魏两家很快便攻占了汜水关和东门，所以按董卓的建议迅速突破后直取敌方主帅，途中遭遇把守要道的刘备会触发“三英战吕布”，不过战胜后他就会撤退了。在消灭袁绍时，吕布被其一语惊醒，宣布独立，倒戈进攻董卓的势力。在清除董卓军的过程中，如果打败了张辽便能收降他，剩下的事就是干掉董卓了。

江东平定战

吴 按孙策的战略安排，玩家一开始需走左边的路迂回到地图下方，使我军对皖城形成夹击之势。刚开始一会儿，刘繇与太史慈出现在地图左下方，不多时黄祖也在左上角现身。几回合后刘勋会开始撤退，所以要迅速到达左边的岔路上成功拦住他。消灭刘勋后，目标就只剩下刘繇了，但此时张郃带领颜良文丑作为敌方援军到达，现在只有把挡在路上的他们一起干掉了，打倒刘繇后本战结束。



夏口之战

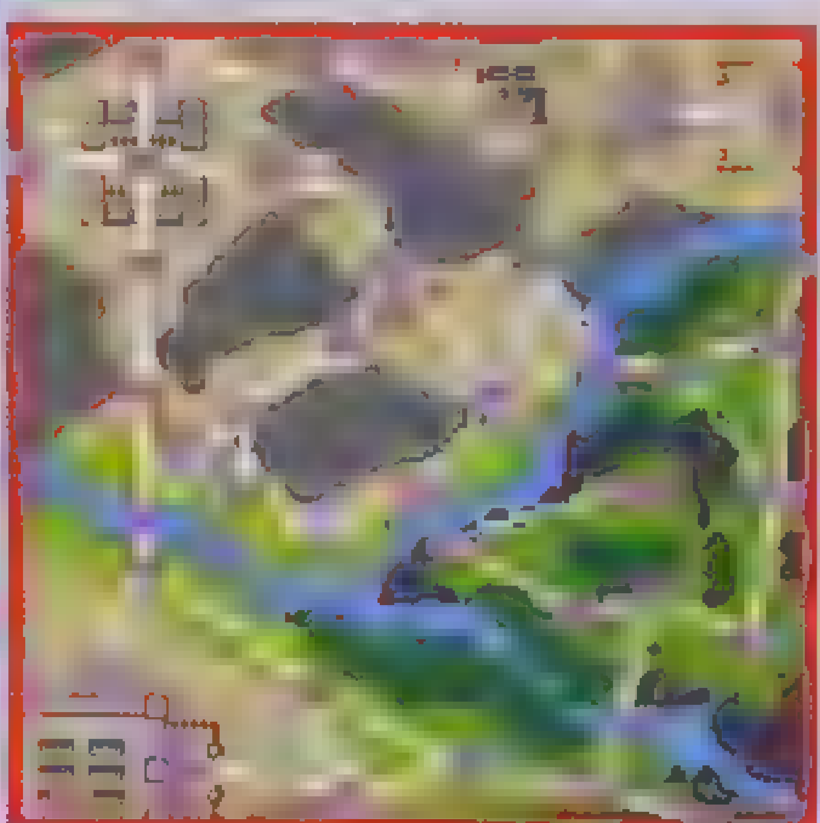
吴 在前一战黄祖只是露串一下，这一战他可是成为敌方的主将了。在消灭敌方一名大将后，黄祖便开始乘船欲偷袭我方大本营，并派甘宁



死守港口。照孙坚的命令应尽快夺取敌方港口用火计削弱黄祖，打败甘宁后可将其收降。进入地图中间的村庄时孙策会前来助阵，而敌方的陈生、蔡瑁也将赶来支援。在黄祖到达我方港口时如已收降了甘宁则可由他先为孙坚先抵挡一阵，玩家则要尽快摆脱途中敌兵的纠缠，迅速南下干掉黄祖。

官渡之战

魏 开始收降许攸后，由于正面的敌方部队较多，在他的提议下可先去攻打地图右面袁绍的粮仓乌巢，到达后可发生烧粮的剧情，气急败坏的袁绍会倾巢出动猛攻官渡，不久后吕布也出现在袁绍附近协助他与我方作战。当关羽与刘备相遇时会发生剧情，刘备自动撤离。由于攻击官渡的敌兵众多，如要简便地结束此关只要快速来到地图上方直接攻击袁绍即可。



长坂坡之战

蜀 先向上移动设法尽快与刘备合流，途中得知阿斗失踪的消息，在朱灵把守的村庄左下角可找到阿斗。击败敌将夏侯恩可得到青釭剑。与刘备合流成功后他便会往下移动，不过很快曹操会出现在地图右方，这时要先占领附近的那座桥，等曹操逼近时会发生断桥

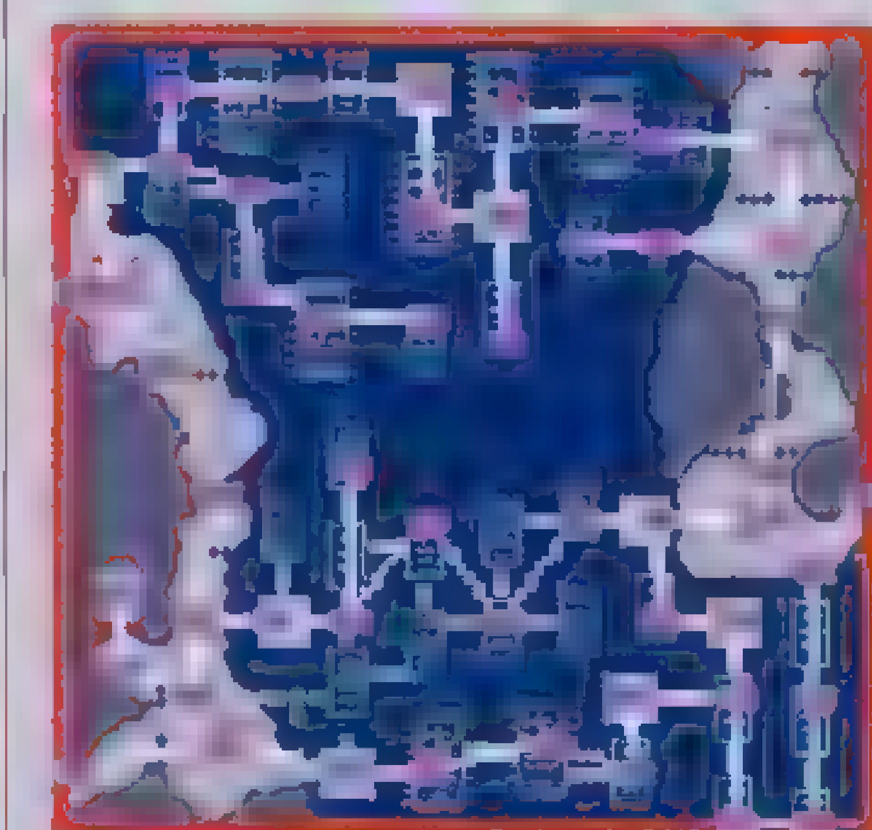


的剧情，然后护送刘备到达脱出地点。

赤壁之战

魏 在地图上会不时发现联合军的伏兵，出现频率较高，所以需多加注意。开始不久，庞统便献上连环计，赶往其所处位置干掉他后连环计自动解除。然后要尽快赶往左下方阻止诸葛亮的祈祷。接着黄盖和孙尚香出现在敌方的船队中，设法在短时间内干掉黄盖阻止他使用火计。达成后，吴军会全军突击，随后打倒孙坚即过关。

蜀 先要保护好正在祈祷的诸葛亮，由于敌方的伏兵就出现在祭坛附近所以最好要先行往祭坛方向移动。成功借到东风后前往军师指定的地点，不过敌方第二批伏兵也出现了，这时要做好对诸葛亮和孙坚的保护工作。不久之后，诸葛亮开始移动，到达预定地点后火烧赤壁成功，现在只需上前打败曹操。但事后吴国却又开始宣战，由于诸葛亮身边有我方武将保护，还算能抵挡一阵，但也要尽快与其会合并护送到脱出地点上。



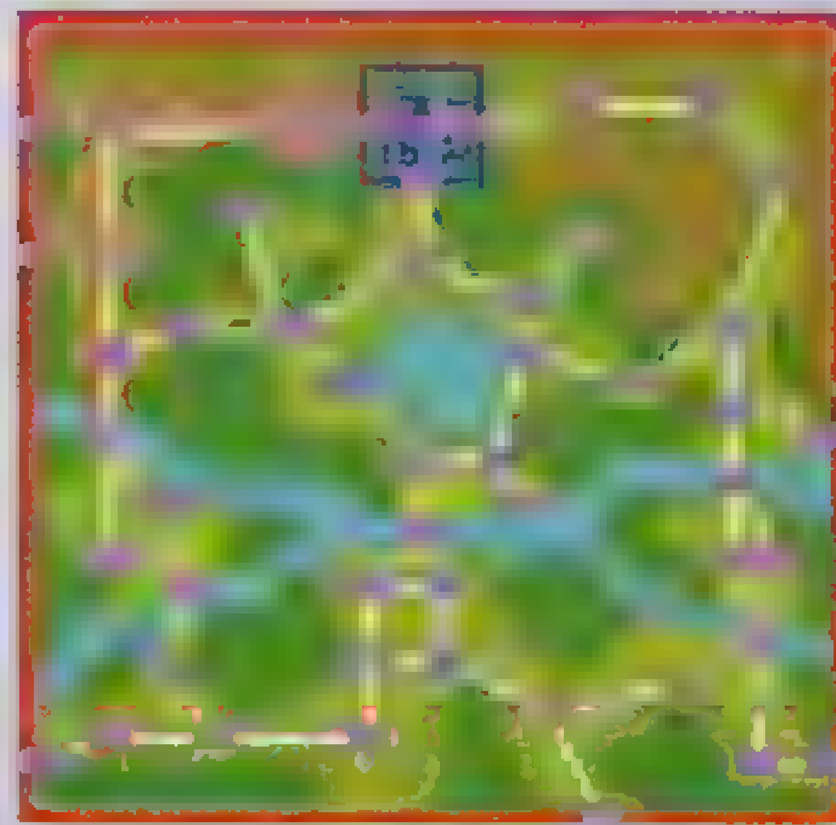
吴 最初的战略与蜀国相似，只是要注意在为诸葛亮解围后需赶快向上保护庞统安全撤退。在发生了黄盖诈降的剧情或认为庞统已安全后便要去保护黄盖，几回合后火烧赤壁成功，然后干掉曹操即可过关。

吕 剧情一开始就已经火烧赤壁了，先将眼前的曹操打倒，随后便与联合军宣战。在即将接近孙坚时他会开始撤退，地图两边张飞、关羽也作为吴国援军出现。此时要想追上孙坚就要靠与敌人战斗时压胜所得到的奖励移动点，打败孙坚后本战即告胜利。

合肥之战

魏 本关开始后张辽与孙坚在地图中间正欲单挑，为孤立孙坚，魏国派李典破坏了小师桥，断了他的退路。正要取已成瓮中之鳖的孙坚的首级之时，吕蒙前来增援，将此二人全部打败后，胜利条件变更为击败孙策，左右两边甘宁和太史慈出现堵住了要道。击败其中一人通过要道后，再击败孙策，胜利条件再次变更为击败孙权，达成后本关结束。

吴 孙坚中了张辽的圈套，不仅被众多敌兵包围还被断了后路，要竭力保护好孙坚的安全，直至他过河。然



后将中路的敌兵清理完，但是张辽以后会在地图左方复活一次并带领夏侯惇、夏侯渊和诸多敌兵前来支援，所以应早做准备。接着走地图左方的路进攻合肥，打倒司马懿后合肥城门便能打开，最后就是除掉城里那个家伙了。

吕 吕布猛攻合肥城后却发现城中的孙坚竟然消失了，原来是中了东吴的空城计，被敌方反包围了。在这种战况下也只有和吴国的一干人等硬拼了，依次干掉孙坚、孙策、孙权以及孙尚香后便可过关。

成都压制战

蜀 先要迅速救出单骑突入的庞统，不过他会先暂时撤离。然后攻取雒城，继续向西进军。我军关平会前来增援，不过敌方也有严颜、吴兰、雷铜所组成的伏兵队伍，在下方还会出现马超、马岱的援军，但倘若之前已救下了庞统，那么他便会用落石计阻挡住这二人的去路。如果战胜了马超则将出现其归降的剧情。刘璋在最后请出吕布来对付我方。此时如能先消灭掉刘璋全部手下的部队使其孤立的话，他便会主动投降了。



夷陵之战

蜀 首先要保护刘备的安全，然后再抢回据点。接着陆逊会派朱然



去实施火计，要赶快消灭之，否则刘备将身陷火海。陆逊见策略失败便在白帝城附近派出伏兵，全灭伏兵后与诸葛亮会合。之后出现水上道，走水上道去攻击孙权，途中孙策出现。将孙策、孙权全部干掉后，孙坚出现在敌方据点上，消灭后过关。

吴 初始时要尽快追上黄忠并干掉他，否则火计就会失败。火计成功后刘备军便会向白帝城撤退。靠近白帝城大门会被关闭，只能走下方的路迂回到白帝城。在途中的石阵里，每走一步就要与石兵对战。刚进入白帝城敌方的水上道便已建成，它能从白帝城直通到我方大本营，因此只有速战速决了。

吕 先在下占领两个据点，途中张苞、关兴、姜维会相继出现，此时要迅速接近刘备并干掉他，否则会被他从水上道上逃离。最后只要解决了诸葛亮即可过关。

五丈原之战

魏 先要压制敌方两边的据点从而阻止木牛流马的资源补充，不过随后出现的赵云会在地图中央搭起折叠桥，准备奇袭我方阵营，此时马超和姜维也相继赶到。幸好下回合曹真、曹彰等我方增援也会陆续出现。如感到自身已有足够实力可与众敌力拼来减轻我方阵营的负担，否则的话就要设法迅速干掉诸葛亮。诸葛亮死后刘备出现，与其相遇会发生与三英对战的场面，胜利后魏国势力通关。



蜀 首先要保护好两边的木牛流马，如能有足够的数目顺利抵达目的地的话将会有奖励。在将左右两边任何一方的敌军消灭掉一定数目后，这一边的总帅会率军向另一边撤退。而此时诸葛亮会在地图中间搭起折叠桥，敌我双方都将有支援部队出现。在干掉敌方一名主帅后，夏侯惇会赶来支援。不过，随后一鼓作气消灭另一敌方主帅应该不是什么难事了。

吕 初期曹操的援兵会蜂拥而至，但幸好他们的能力平平，全灭增援后曹操开始撤退，我们只需在后面追击即可。在通过右方的桥后曹操施计断了我方的退路并派武将予以夹击。另一方面，司马懿也出现在了左上角且在地图中央搭起折叠桥准备奇袭我方根据地。现在就吕布只有向前杀出一条血路了。最后曾经被吕布打败过的刘备和孙坚也加入了战斗，加油吧，胜利就在眼前。

文 卢鸣辉 编 阿迪

Winning Eleven 8 LIVEWARE EVOLUTION

WORLD SOCCER

研究中心 Research Center

世界足球胜利十一人8 网络对战版	Konami KCET	SPG
PS2	2005年3月24日	日版
对应PS2网络套件、多重对战连接前	推荐玩家年龄 全年龄	

《WE8LE》来到大家身边已经差不多一个月了。相信每一位球迷玩家都有自己所热爱的球队，对该球队在新作中的任何具体变化都是十分关心的。称霸90年代末和新世纪初的法国队几乎囊括了当时所有的大型锦标，在国内也有大量球迷由此喜欢上了法国。而五夺世界杯的足球王国巴西，他们在国内球迷的地位更是无可动摇的。在《WE8》的比赛中，法国和巴西的使用率也是最高的。为了让各位球迷玩家对自己喜欢的球队有一个更为全面、专业的意见参考，我们特意请来了上届北通杯的全国冠军卢鸣辉对《WE8LE》的热门国家队逐个点评。本期为大家送上的是法国和巴西的精彩点评。

法国

后场 ★★★★

后场大将图拉姆、利扎拉祖、萨格诺尔、梅克塞斯由于各种各样的原因均缺席《WE8LE》的法国队。这固然使得法国队的防守实力大大减弱，但是边后卫方面有"卡福二世"的门迪和号称利扎拉祖接班人的埃瓦拉。推荐由德塞利、加拉斯、门迪、西尔维斯特组成的后卫线，无论是防守和助攻都不错。

替补 ★★★

边后卫有埃瓦拉，他的数值尚算可以。而中场防守的人选有达科特和佩特莱蒂（法国队中惟一拥有司令塔特技的球员），一攻一守都算搭配得不错。最后是进攻方面，打边路的时候可以使用维尔托德，而打中路时就只能使用其他球员来客串了。

中场 ★★★

少了"最接近神的男人"齐达内，法国队的中场控制力大幅削弱。那么只好使用久利了，但他的"玻璃脚"叫人心寒。罗滕身体单薄，本职只是做边路的突击。防守中场方面人员都没变，维埃拉加马克莱莱。边路重视型的打法可以用罗滕、皮雷斯。重视中路型的打法就用久利和皮雷斯。

团队默契 ★★★

法国队的原主力阵容走了一半。后卫线以新人居多，而法国队前场[illegible]来就很一般，所以整个团队的默契比前作差了不少。


▲上赛季带领摩纳哥创造奇迹的久利，如今在巴萨受到伤病的困扰。

前场 ★★★★

亨利的球迷应该高兴啦！亨利的身体平衡强了，而且带球速度从无理的75增加到85，突破起来更加迅猛。特雷泽盖的头球和射门都很强，但最大缺点就是缺乏速度。伤病未愈的西塞则和特雷泽盖相反，有速度但射门精度不高。无论你是以中路强攻或打下底传中打法为主，法国的锋线都有适合的人选。

受伤 ★

中场的久利和皮雷斯的耐伤度低是法国队的致命伤，分别为C和B。面对喜欢铲球或使用杀伤战术的对手，如果一场比赛里伤了这两个球员的话，那么中场的攻击阵线就会严重崩溃。而特雷泽盖也是对手有机可乘的目标之一。

边路进攻型



团队	卫线前压（B）、区域逼抢（B）、越位陷阱（A）、防守反击（B）
战术	1、积极逼抢；
	2、边路拉开造成空挡；
	3、集中左路进攻；
	4、集中右路进攻。

全攻型



团队	卫线前压（A）、区域逼抢（A）、越位陷阱（A）、防守反击（C）
战术	1、边路拉开造成空挡；
	2、积极逼抢；
	3、后卫助攻。

前场控制型



团队	卫线前压（A）、区域逼抢（B）、越位陷阱（A）、防守反击（C）
战术	1、边路拉开造成空挡；
	2、造陷阱。

图中代表球员的小圆球旁的"强、中、弱"代表其防守意识的高低。

巴西

后场 ★★★

本作中的巴西后防没有给人多大的惊喜，边后卫照旧是"双卡"。中后卫的卢西奥自然也成为了领袖，但其他中后卫的能力都一般，建议根据状态决定首发。后卫们都是攻强守弱，加上替补的能力跟主力相差太远了，特别是中后卫。让我们祈祷卢西奥状态正常吧……

替补 ★★★★

边后卫有佩特莱蒂和胡安可以一用，而中场则可以用巴普蒂斯塔，但要注意的是他的进攻意识很高。前锋只有法比亚诺一个，但中场有很多球员都可以打前锋，比如小罗、巴普蒂斯塔、卡卡，关键时候可以遣出奇兵或临时客串。

中场 ★★★★

少了防守重心埃莫森，巴西中场的防守肯定减弱了，特别是防高空球方面。防守重任只好交给吉尔伯托一人了，但还好多了埃度，打双后腰是个不错的选择。进攻中场方面有小罗和卡卡，再加上小儒尼尼奥。这一代的巴西中场更加趋向攻强守弱这一特点。

团队默契 ★★★

整个巴西队有90%都是前作的老队员，所以在连携方面的数值平均在80左右。在传跑接应方面，相对来说占有一定的优势。多利用二过一调整球员的接应线路，可以有效地调动对手的防线。

前场 ★★★★★

新"国王"阿德里亚诺强得令人发指，98的身体平衡足以撞开任何一名后防球员，射门力量99加上并不低的射门精度89，远射能力无人能及。而且难得是他的其他各方面也都非常强大，用恐怖这个词来形容一点都不夸张。阿德+大罗=本作最强的前锋组合。

受伤 ★★★

后方领袖卢西奥耐伤度为B，总是令人放不下心。中场的新科世界足球先生小罗也变成了B，前锋的大罗也跟前作一样为B，这些目标自然也就成为了玩家铲杀的"重点关照"对像。


▲"大罗"昔日英姿。

平衡型



团队	卫线前压（B）、区域逼抢（B）、越位陷阱（C）、防守反击（B）
战术	1、中央突破；
	2、边路拉开造成空挡。

全攻型



团队	卫线前压（C）、区域逼抢（B）、越位陷阱（A）、防守反击（B）
战术	1、越位陷阱。

中路突破型



团队	卫线前压（C）、区域逼抢（C）、越位陷阱（C）、防守反击（A）
战术	1、中央突破；
	2、防守反击。

总结

从多方面分析过两队后，很明显看出法国队防守相对较强，而巴西队进攻相对较强。要玩好《WE》这个游戏，一定要保持自己的风格。不要看见别人玩得好就去模仿，这样你永远只会走别人的影子。《WE》只是一个游戏，只要玩起来自己觉得好玩，充分发挥自己的特色、风格就可以了。如果连玩都要介意别人的眼光，玩就不够痛快了。

©2002 Korea Football Association. adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. ... All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

www.plumbook.cn



WILD ARMS the 4th Detonator

研究中心 Research Center

文 纱迦

从2002年春天的那篇《剑·花·烟雨·江南》开始，这已经是纱迦第三次为《荒野兵器》系列的新作写研究了。本系列的人设、音乐和世界观都相当吸引人，而这次的4代可以说是对传统的一大颠覆，经过改良后的游戏系统非常有趣。初上手时也许会觉得很不适应，但很快便会深陷其中。目前编辑部内已有五人通关，为编辑部2005年通关人数最多的RPG，其素质由此可见一斑。在此向所有日式RPG爱好者强烈推荐本作！

荒野兵器4	SCEJ	RPG
PS2 WILD ARMS the 4th Detonator	2005年3月24日	日版
[illegible] After Code F [illegible]		[illegible] 全年龄

三神器入手方法

ディテクター、エクソダスオーブ和ブラックパス是本作的三神器，这三样东西在我们挑战隐藏要素时是非常有用的。这三样东西都在最终迷宫中，再加上在最终战时可以学到最强四人合体技，因此强烈建议玩家用通关后的存档来挑战隐藏要素。

ディテクター：在イルズベイル监狱岛（前半）：Floor.11入手。按L2键可以发现隐藏道路和未打开的宝箱。

エクソダスオーブ：在イルズベイル监狱岛（后半）：Floor.14入手。使用后可以瞬间从城镇或迷宫中回到大地图。

ブラックパス：在イルズベイル监狱岛（前半）：Floor.3入手。是进入黑市的通行证（详见下文）。

史上最黑的黑市

要想进入历代的隐藏商店黑市，首先要在イルズベイル监狱岛（前半）的Floor 3，利用ディテクター找到ブラックパス。ブラックパス是进入黑市的通行证，持此证来到不夜城ギャラボベーロ的FLOOR 3，利用电线杆跳上高台，对着垃圾桶状的物体使用此证，便可令黑市出现。



▲从这里上去就是黑市了。

黑市里出售的东西很多，而且都是很好的东西，在这里可以买到用来合成最强武器、防具、徽章的原料，此外还有令百兽王出现的黑尖枪。但黑市不收现金，只收等级。要想买东西就得用自己的等级去换。等级下降之后能力也会恢复到升级之前，要想恢复之前的等级就得重新练级。

如何最有效率地利用黑市？



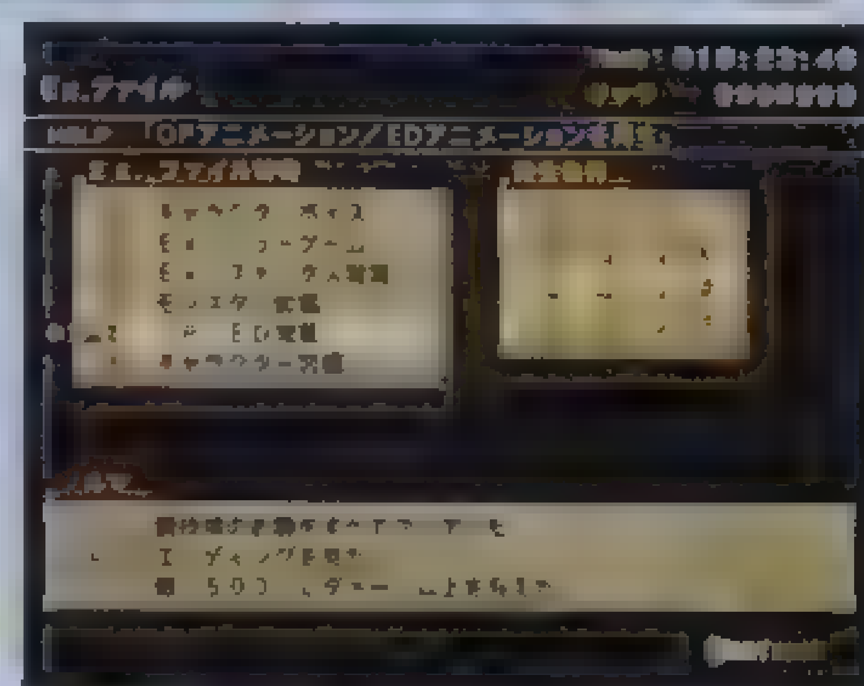
从1级升到20级，与从81级升到100级比起来，哪个时间花得更多？答案当然是前者了。因为级别越高，升至下一级所需要的经验值也越多。因此要想最有效率地利用黑市，最好的方法就是只牺牲一个队友的等级。先把一个队友的等级降光后，再去黑市买一个ひとり占めひょうたん给他（她）装上。这个徽章的作用是把队伍的经验值倍率加算都送给装备者，有了这个徽章，随便打上两[illegible]战便可将等级从1级升至20多级。然后立刻去黑市用掉，再从1级开始练起，方便快捷。

浓缩游戏全部精华的EX FILE

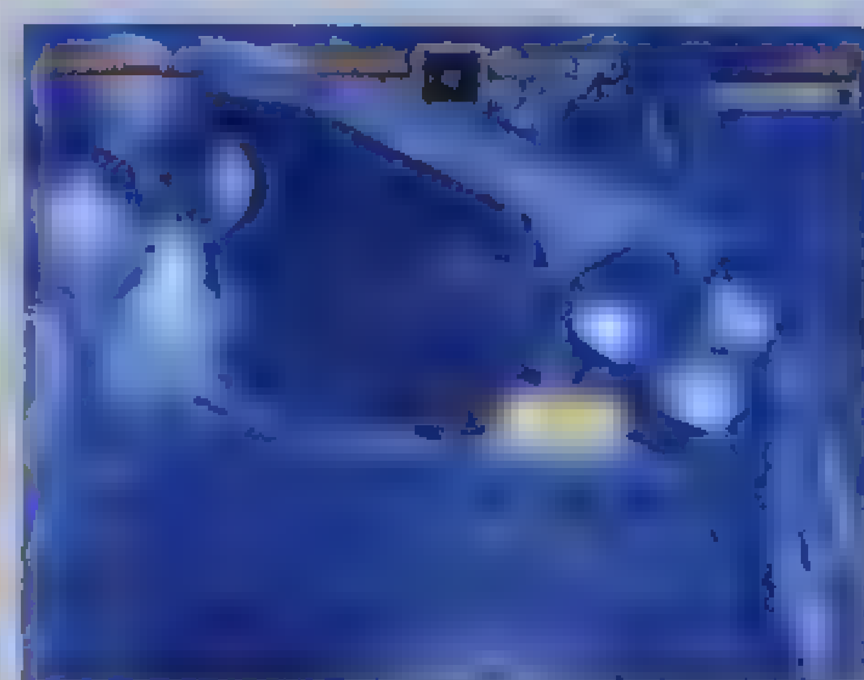
EX档案（EX FILE）是每代都有的隐藏要素，满足特定条件后便可开启，从而获得一些特殊奖励。本作的EX档案共有9项，由此可以组合出6种奖励。EX档案的完成情况可以在读档画面中选择“Ex.ファイル”确认，本作的全部隐藏要素都包含在这9项EX档案中。具体情况如下：

01	打倒百兽王ラギュ・オ・ラギュラ
02	在一次加速状态中获得1500元以上
03	总游戏时间超过24小时
04	完成斗技场的全部项目
05	看完ENDING
06	一次性给予敌人50000点以上的伤害
07	完成怪物图鉴
08	战斗胜利次数200次以上
09	エクストラチャレンジ全关卡拿到金星评价

01+04+07	A.可以选听各角色的战斗台词
02+05+08	B.开始二周目游戏，有额外奖励
03+06+09	C.可以观看通关时的一些隐藏数据
01+02+03	D.可以观看怪物图鉴
04+05+06	E.可以自由欣赏游戏的片头和结尾动画
07+08+09	F.可以观看角色图鉴



▲60小时，全部EX档案搞定收工！



▲最好拿1500元的地方就是这里了！

9项EX档案中，03、05、06、08的完成条件非常简单，而01、04、07、09在下文中会单独论述，所以在此只介绍一下02的拿法。02的条件是在一次加速状态中获得1500元以上，要想达成此条件，最关键的一点在于要找一个好位置。满足这一条件的地点很多，不过在此只推荐イルズベイル监狱岛（后半）的FLOOR 16。在这里发动加速后会看到4个钱袋，发动后一口气吃光就搞定了。

无耻的月光战法

拉克薇尔拥有耗25点FP的二次行动和增加25点FP的月光，通过不断使用月光和二次行动便可以一直行动下去，不过这并没有什么实际意义。但最强徽章シェリフスター上附有HP&MP自动回复和MP轻减，如果给拉克薇尔装上之后再交替使用月光和二次行动，便可以慢慢将HP和MP全部恢复！

最强武器&最强防具之合成方法下页公开！

当剧情发展到拯救フロンティア ハリム后，就可以在这个村子里的工房进行合成了。不过当时资金和原料不足，所以真正想要大举合成的话还是建议在通关后再来。在工房里可以合出每位角色的最强武器和最强防具，而合成这些东西所需的原料都可以在城镇里买到，或是在黑市里用等级换到，但代价不菲。为方便大家，特将每位角色的最强武器、最强防具合成方法公布如下！

在钝色の驿バックライ的屋顶有一个整日愁眉苦脸的男子。利用记忆[illegible]跳到屋顶[illegible]。先[illegible]对话，再用滑铲铲一下他，他就会送你一个升级道具。原来他吃东西被噎住了，不过被捷多这么一铲就铲好了……

© 200[illegible] Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

www.[illegible]mbook.c[illegible]

最强武器 ARM

捷多是以ARM作为武器的，所以必须要经过改造。发生相应的剧情后，就可以在记忆点选择改造武器了。武器改造共有三个选项，第一项是性能强化，玩家可以用得到的アルターパーツ对ATP（武器攻击力）和ACN（攻击回数）进行改造，最多只能改造10次。如果不满意的话可以选择リセット重来，而之前所使用的アルターパーツ将全数退还，可谓相当厚道。虽然一周目很难达到十段改造，不过二周目就很简单了；第二项是性能扩张，玩家可以用得到的ドラゴンフォシル来对命中补正（最大50）、クリティカル（会心一击出现率，最大2.2）、装填数（最大10发）、及いやすさ（影响开枪时反应和自动上弹的几率，最大8.0）进行改造。性能扩张时用掉的ドラゴンフォシル无法退还，但打倒某些敌人后可以拿到，所以实际上是可以把全部性能都改到最大值的；第三项是性能调整，在这里可以牺牲某些能力来令其他能力上升。

单从数值来看，ATP改造1次，ACN改造9次是最佳改造方案，测试的结果也说明了这一点。但对于防御力高的敌人（特别是众多隐藏BOSS）来说，ATP不够，ACN再高也造不成伤害。而且捷多到后期多以技能攻击，所以还是全改攻击比较合算。

所需素材	数量	出售地点
アドベンチャーガード	1	ホートロザリア
トラベラーガード	1	ホートロザリア
クロスガード	2	ホートロザリア
ミスリルガード	2	ホートロザリア
メタルガード	1	フロンティアハリム
エルダーガード	1	フロンティアハリム
チェーンガード	1	钝色の驿バックライ
ファインガード	1	钝色の驿バックライ
ハードガード	1	不夜城キャラボベーロ
ブラスガード	1	不夜城キャラボベーロ
チタンガード	1	不夜城キャラボベーロ
シルバーガード	1	不夜城キャラボベーロ
クトニアガード	3	黑市
アエリアガード	3	黑市



捷多

Jude Maverick

最强防具 ナインライヴス

合成步骤

①合成スピリットガード、バウンティガード各1个。

②合成レッドガード、バーチャーズガード各1个。

③合成ナインライヴス。

总费用

366 270元＋72级

所需素材	数量	出售地点
アントラーサークル	2	ホートロザリア
ホーンドラウンド	4	ホートロザリア
ブランブフーブ	2	ホートロザリア
デュエルサークル	1	フロンティアハリム ホートロザリア
アンバーラウンド	4	フロンティアハリム ホートロザリア
ストームフーブ	1	フロンティアハリム ホートロザリア
パワーサークル	1	钝色の驿バックライ
エルダーラウンド	1	钝色の驿バックライ
スカイフーブ	1	钝色の驿バックライ
バトルサークル	2	ギャラボベーロ
エルヴンラウンド	4	ギャラボベーロ
ウィングフーブ	2	ギャラボベーロ
マジックサークル	2	黑市
バニッシングラウンド	4	黑市
メテオフーブ	2	黑市
セラフィックサークル	1	黑市
ビークバンラウンド	1	黑市
ムーンフーブ	1	黑市

最强武器 パラディエンヌハート

合成步骤

①合成ソーサレスラウンド4个。

②合成ウォーサークル、トルネドフーブ各2个。

③合成タイタンサークル、ロゼッタラウンド、テンペストフーブ各1个。

④合成パラディエンヌハート。

总费用

1 051 160元＋112级



尤莉

Yulie Ahtreide

所需素材	数量	出售地点
ブロンズリング	1	ホートロザリア
ラブリーリング	1	ホートロザリア
プロテクトリング	2	ホートロザリア
ミラージュリング	2	ホートロザリア
ゴールドリング	1	フロンティアハリム
プリズムリング	1	フロンティアハリム
ブレスリング	1	钝色の驿バックライ
ミストリング	1	钝色の驿バックライ
フェザーリング	1	不夜城キャラボベーロ
ウィッチリング	1	不夜城キャラボベーロ
シルバーリング	1	不夜城キャラボベーロ
ムーンリング	1	不夜城キャラボベーロ
アメジストリング	3	黑市
エメラルドリング	3	黑市

最强防具 オートクチュール

合成步骤

①合成プリンセスリング、プラチナリング各1个。

②合成セイントリング、クィーンリング各1个。

③合成オートクチュール。

总费用

359 835元＋72级

所需素材	数量	出售地点
アイアンスティング	2	ホートロザリア
スティールエッジ	4	ホートロザリア
ライトナイフ	2	ホートロザリア
サベージスティング	1	フロンティアハリム ホートロザリア
チタンエッジ	4	フロンティアハリム ホートロザリア
バーストナイフ	1	フロンティアハリム ホートロザリア
アサルトスティング	1	钝色の驿バックライ
シルバーエッジ	1	钝色の驿バックライ
ナイフトゥース	1	钝色の驿バックライ
スチールスティング	2	ギャラボベーロ
ファインエッジ	4	ギャラボベーロ
アーキュートナイフ	2	ギャラボベーロ
ソードサルダーク	2	黑市
デッドリースティング	4	黑市
エウブロンユネ	2	黑市
グリモアダーク	1	黑市
モンスターバッシュ	1	黑市
タレイア	1	黑市

最强武器 ガルウィング

合成步骤

①合成ミスリルエッジ4个。

②合成スタッガースティング、アトモスナイフ各2个。

③合成リリアン、アフェリオエッジ、シューティングスター各1个。

④合成ガルウィング。

总费用

1 063 890元＋112级



阿鲁诺

Arnaud G Vasquez

所需素材	数量	出售地点
レザーガーブ	1	ホートロザリア
コットンガーブ	1	ホートロザリア
ファントムガーブ	2	ホートロザリア
ウィザードガーブ	2	ホートロザリア
セーフティーガーブ	1	フロンティアハリム
ビショップガーブ	1	フロンティアハリム
デザートガーブ	1	钝色の驿バックライ
スターガーブ	1	钝色の驿バックライ
スタイルガーブ	1	不夜城キャラボベーロ
シルクガーブ	1	不夜城キャラボベーロ
ファインガーブ	1	不夜城キャラボベーロ
シェルガーブ	1	不夜城キャラボベーロ
バロンガーブ	3	黑市
マーカスガーブ	3	黑市

最强防具 ラビリントス

合成步骤

①合成シャドウガーブ、マスターガーブ各1个。

②合成ドミニオンガーブ、マリンズガーブ各1个。

③合成ラビリントス。

总费用

347 070元＋72级

所需素材	数量	出售地点
グレートソート	3	ホートロザリア
ディスグラウ	4	ホートロザリア
タワール	3	ホートロザリア
スレイハイムソード	2	钝色の驿バックライ
バスターストライク	4	钝色の驿バックライ
ドウンブリッジ	2	钝色の驿バックライ
ヘヴィクラッシャ	1	フロンティアハリム
カルネージソード	4	フロンティアハリム
ウェルダン	3	フロンティアハリム
ファインスレイヤー	2	ギャラボベーロ
メガトンセプタ	2	黑市
クロムブレード	4	黑市
ナイトメア	4	黑市
ネヴァンブランド	2	黑市
ジャッジメントセプタ	1	黑市
ブラックフェンリル	1	黑市
ファングネイル	1	黑市
マッハブランド	4	黑市

最强武器 エクイテス

合成步骤

①合成ジャガーノート4个。

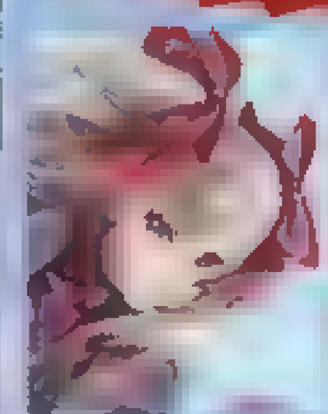
②合成デュランダル、グンラウグ各2个。

③合成ドゥームブリンガー、ノートゥング、ドラグヴァンディル各1个。

④合成エクイテス。

总费用

1 414 380元＋160级



拉克薇尔

Raquel Applegate

所需素材	数量	出售地点
ツーリストウォール	1	ホートロザリア
ジュエルウォール	1	ホートロザリア
パワーズウォール	2	ホートロザリア
ソルウォール	2	ホートロザリア
スチールウォール	1	フロンティアハリム
ルーンウォール	1	フロンティアハリム
ワイルドウォール	2	钝色の驿バックライ
シルバーウォール	1	钝色の驿バックライ
アーミーウォール	1	不夜城キャラボベーロ
スターウォール	1	不夜城キャラボベーロ
ムーンウォール	1	不夜城キャラボベーロ
ウルズヴォルフ	3	黑市
ソウエルヴォルク	3	黑市

注：上面提到的各种素材，除了可以买到之外，也可以通过从敌人身上拿到，不过这显然不如直接去买方便，因此表中只列出能在哪里买到。另外表后附上的总费用含合成费。

最强防具 クロムウェル

合成步骤

①合成エイシェントウォール、ブレイバーウォール各1个。

②合成フェルディナント、ソロモンズウォール各1个。

③合成クロムウェル。

总费用

376 135元＋72级

选择“EXニューゲーム”开始新游戏，可以继承的东西包括：钱、武器、道具、徽章、…、道具、…档案、合成书。不能继承的有…等级、游戏时间、联动奖励，以及剧情道具（包括ディテクター、エクゾダスオーブ、解除百兽王封印的4件道具）。

www.plumbook.cn

最强徽章
シェリフスター

历代最强饰品シェリフスター及其附加能力“铳之英雄”在本作中依然健在。这次铳之英雄的附加能力相当强悍，几乎可以视为其余59种徽章的能力之总和。惟一不爽的就是附加了遇敌几率上升这个能力，不过尽管如此，シェリフスター仍然无愧于最强徽章！

シェリフスター只能通过在工房里合成来获得，合成所需的材料统统都可以在黑市中换到，但难度远远胜过合成最强武器和防具。据统计，白手起家合成シェリフスター所需的费用是：401.5万元+7296级！下面就让我们来看看怎样才能合出シェリフスター吧！

要想合成シェリフスター，需要カエルバッジ、サカナバッジ、ヒヨコバッジ、パンチグローブ、ラッキーバード、ウサギバッジ各两个。现在分别对这6种徽章进行分析：

目前已确认的铳之英雄能力

HP+850	回复效果两倍
MP+85	受到魔力攻击时MP恢复
全能力+25	MP消费量变为3/4
全状态异常无效	移动后回避上升
全属性耐性	初回攻击必会心一击
攻击回数增加	敌初回攻击无效
普通攻击有1/3几率变为最强技	初次战斗不能时自动复活
逃走时金钱不减	经验值倍率增加
HP自动回复	初回行动结束前处于起爆状态
MP自动回复	被装备者打倒的敌人经验值变为1.5倍
攻击力上升，防御力下降	被装备者打倒的敌人钱变为1.5倍
装备者最先行动时HP达到100	遇敌几率上升
战斗开始时反应值增加	普通战斗时容易与同伴处于同一格



カエルバッジ

入手途径： ①打倒隐藏BOSSブレイズトード后的奖品；②用忘れじのペン、ハシバミの枝、ムーンストーン、ハートリーフ各两个合成。

推荐方法： 合成。忘れじのペン、ハシバミの枝、ムーンストーン、ハートリーフ在黑市中可以换到，都只需8级即可换到。



サカナバッジ

入手途径： ①打倒隐藏BOSSオーメンフィッシュ后的奖品；②用目覚まし时计、クリアチャイム、ホーリーアンク、失われた圣杯各两个合成。

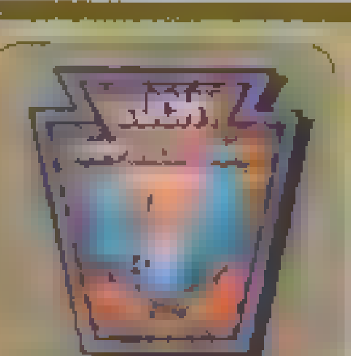
推荐方法： 合成。目覚まし时计、クリアチャイム、ホーリーアンク、失われた圣杯在黑市中也可以换到，同样也各只需8级。



ヒヨコバッジ

入手途径： ①打倒隐藏BOSSピグルッエール后的奖品；②用ジオの护り、ミューズの护り、フレイの护り、ウィングの护り各两个合成。

推荐方法： 还是合成。因为这4个材料在黑市中只值8级，可谓得来全不费工夫。



ラッキーバード

入手途径： ①イルズベイル监狱岛（后半）FLOOR9的宝箱；②用2个小さな花、1个アイテムチェッカー、2个がまぐち、1个めんどりバッジ合成。

推荐方法： ラッキーバード是合成シェリフスター的过程中最困难的一步，基本上只能通过合成才能拿到。相关材料的推荐入手方法如下：

小さな花：在黑市中花54级换到。不过打斗技场的“ラクウェルVS魔公爵”也能拿到。

アイテムチェッカー：游戏中只能在ブルーアミティビーチ的FLOOR1找到一个，主要靠合成，材料是2个キャットハンド、1个エルダーレコード、2个がまぐち。

エルダーレコード：游戏中只能在隐藏BOSSミストランテクウトリ身上偷到一个。主要靠合成，材料是2个ブロンズムーン、1个マジックポット、2个ブリーストバッジ。

ブロンズムーン：在黑市中花8级换到。

マジックポット：从ブルーアミティビーチ的敌人シーヒショップ身上偷到。

ブリーストバッジ：在黑市中花8级换到。

がまぐち：在黑市中花24级换到。

めんどりバッジ：游戏中可以拿到3个，主要靠合成，材料是2个がまぐち、2个グロウエッグ。

グロウエッグ：在黑市中花24级换到。



パンチグローブ

入手途径： ①ブルーアミティビーチFLOOR2的宝箱；②イルズベイル监狱岛（前半）FLOOR10的宝箱；③从隐藏BOSSバックベアード身上盗取；④用1个ガンスターサイン、2个コメットマーク、1个キャットハンド、2个キングクラウン合成。

推荐方法： 一周目游戏最多可以拿3个，除此之外就只有靠合成了。下面再详细介绍一下4个合成材料最简单的入手方法。

ガンスターサイン：在黑市中花12级换到。

コメットマーク：合成难度极高，幸好可以在ブルーアミティビーチ出没的敌人ルーガルー身上偷盗。

キャットハンド：在黑市中花54级换到。不过打斗技场中的“吹き荒れる魔”也能拿到。

キングクラウン：可以在无间树海的珍稀敌人ジャンボベアキャット身上偷到，但几率太小，推荐合成，配方为：2个ガンスターサイン+1个フォースキャロット+2个早击ちガンマン。

フォースキャロット：极难合成。幸好可以在引かれ集う水のほとり出没的敌人ラナンキュラス身上偷到。

早击ちガンマン：在黑市里花8级换到。



ウサギバッジ

入手途径： ①不夜城ギャラホーローFLOOR1的宝箱；②用ファイターバッジ、ナイトバッジ、ウイッチバッジ、ブリーストバッジ、ニンジャバッジ、シーフバッジ各1个合成。

推荐方法： 合成。这6种合成材料在黑市里都有，而且均只需8级，可谓难度全无。

尽管纱迦已经把最简便的方法告诉大家了，但难度还是很大。不过只要有了一个シェリフスター，渡鸟们就足以横行天下了！所以还是请大家加油！

最后附上几个比较实用的徽章的量产型入手方法。

やぎのぬいぐるみ：从闭锁空港ディエバス里的这い寄る混沌身上盗取。

スピードスケート：从死眠へと诱う溪谷的ブルーザー身上盗取。

バーサーカーバッジ：打过斗技场的无赖ファイト的奖品。

レッドパブリカ：从死眠へと诱う溪谷的トロール身上盗取。

ライアンズシールド：从遥かに揭げし决意の塔的ムゥ身上盗取。

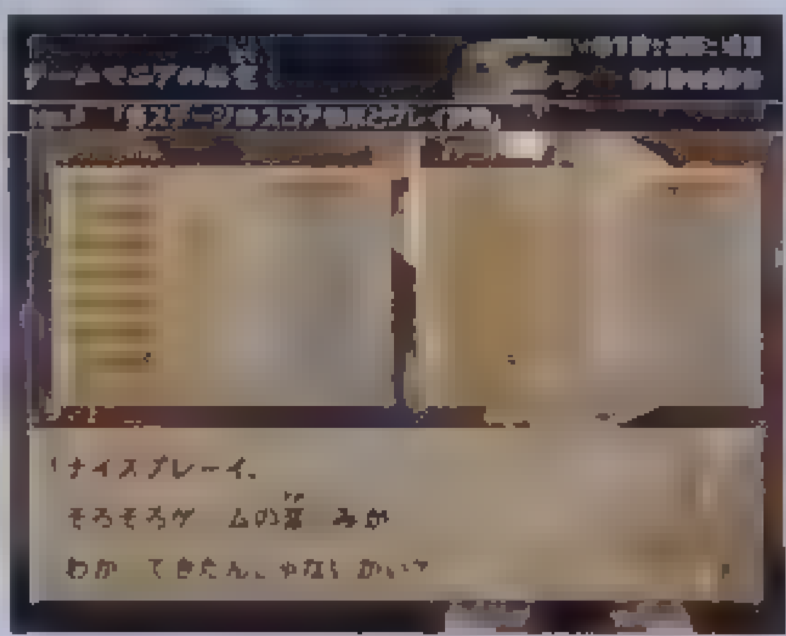
经过近70个小时的奋战，纱迦终于完成了全部的……MISSION IMPOSSIBLE……如果大家有什么疑问……也可以登陆levelup.cn寻求纱迦的帮助

&3DM SM

上期攻略中已经介绍过了，在港町ポートロザリア有一个卖……的小孩，如果一直买他的东西，最后可以获得拉克薇尔的武器ジャバンデア，此武器的攻击力会随战斗次数而提升。如果一直不买他的东西，最后可以获得拉克薇尔的武器フ/フール，此武器的攻击力会随着逃跑次数而提升。

エクストラチャレンジ全金星详解

在不夜城ギャラボベ　ロ的FLOOR 1，利用铁丝网可以来到游戏迷兰德（ランド）的家里。如果你在冒险中拿到了名为エクストラチャレンジ的道具，就可以在这里玩到同名迷你游戏。每个エクストラチャレンジ都对应迷你游戏的一关，其中普通（ノ　マル）难度和ハ　ド（困难）难度各有六关，也就是说一共要拿到12个エクストラチャレンジ才能玩到全部关卡。一周目游戏中可以拿到6个，其位置如表所示。如果你在开始新游戏时与《荒野兵器Alter Code：F》联动过，那么一开始你便拥有6个エクストラチャレンジ，加上游戏中能拿到的6个，一周目就可以玩齐全部关卡。如果没有联动的话，只要在二周目中把这6个エクストラチャレンジ再拿一遍，也能凑齐全部关卡。



这个迷你游戏的玩法类似于当年的FC横版过关游戏，操作方法则和正常游戏没有变化，也能发动加速及使用ディテクタ　。路上遇到的敌人可以用滑铲或飞踢干掉，跳到敌人的头上会被弹起。由于全部12关都拿到金星评价是第9项EX档案的要求，所以我们的挑战目标就是要拿到12颗金星。

获得金星评价即过关时拿到5万分，而得分会受以下四个方面影响：在关卡中使用加速后获得的钱币和钱袋、过关时间的快慢、过关时剩余的生命数，以及木箱的破坏率。由于这个迷你游戏是一个纯动作游戏，能否成功主要得看各位玩家的操作水平。在此纱迦只传授几条宝贵的经验。

①木箱破坏率100%是拿到5万分的必要条件，如果没有做到的话就可以重来了。

白い孤儿院	Floor 2
彼方へと通ず水底の路	Floor 2
死眠へと诱う溪谷	Floor 3
イルズベイル监狱岛（前半）	Floor 3
巡礼地キュレ　ン	Floor 4（需要ディテクタ　）
埋葬都市	Floor 11（需要ディテクター）

②每关都有一个奖励生命数的1UP道具，只要来到这个道具的位置便可得到，而具体位置可以用ディテクター来定位。过关时剩余生命数的奖励非常高，因此每次游戏时都要尽量做到用第一条命过关，同时还要拿到1UP。如果不幸阵亡的话建议重新来过。

③实践证明：木箱破坏率100%+4条命过关还不足以达到5万分，因此我们一定要在攻关过程中多发动加速，用获得的金钱来弥补分数。一次加速状态中连续吃到钱币和钱袋是有加成的，到最后几乎是天文数字。关卡中有大量恢复加速槽的道具，理论上每一关都可以用加速状态从头冲到尾的。纱迦打ハード难度的第6关就能在全加速状态下过关，最后得分为78540分。



④在达成全关卡的过程中，我们还能拿到一些战利品，包括：4个升级苹果、4个アンブロシア、1个アルターパ　ツ，以及解开百兽王封印的道具之一　　泪のかけら（ハ　ド难度拿到两颗金星）。

斗技场制霸指南

斗技场位于不夜城ギャラボベ　ロ的FLOOR 3。初次来到这里时便可以挑战，不过依玩家当时的能力很难取胜。本作的斗技场主要是用来拿一些特殊道具的，另外完成全部30项挑战就能打开第4号EX档案。斗技场的奖品参见下表（斗技场每项挑战的名称非常长，为节省篇幅只列出名称的前半段）：

挑战名	胜利品
耐えろ强者	5000元
地に时かれし	田七人参×6
猛毒の瘴气	冬虫夏草×6
デッドライン	田七人参×3
胜利の键	ノフリジレイタ
贯け装甲	4000元
敌の分裂増殖	ホ　リ　ベリ　×2
恐怖反击	レベルアップフル
吹き荒れる魔の岚	キャットハンド
敌のエネルギ　源	冬虫夏草×3
追い詰められて	ビブ　ティ
素晴らしき回避	バッドオ　メン
ジュ　ドVS空	ラッキ　カ　ド×2
ジュ　ドVS战车	7500元
ジュ　ドVS劫火	ラッキ　カ　ド×1
ユウリィVS彷徨える	ギャラコロガシ×2
ユウリィVSエレメンタル	ドッグチェ　ン
ユウリィVS水妖	12000元
アルノ　VS重甲	ギャラコロガシ×2
アルノ　VS目觉め	7500元
アルノ　VSインファイタ	ギャラコロガシ×4
ラクウェルVS砂海	ラッキ　カ　ド×2
ラクウェルVS魔公爵	ふしぎな花
ラクウェルVS钝重	12000元
机械化	デュプリケイタ
妖狐	7500元
邪拳士	デュプリケイタ　×2
运命の日	12000元
无赖ファイト	バ　サ　カ　バッジ
激震する宇宙	30000元
10项制霸	シルバ　ナン
20项制霸	アルタ　ハ
30项制霸	やぎのぬいぐるみ

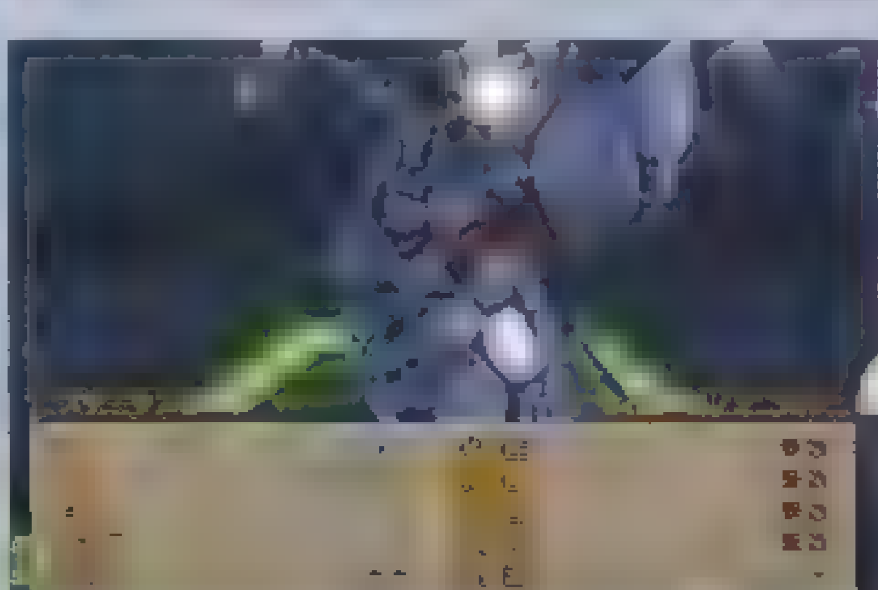
一般来说，用全员70级的队伍加上买到的最强武器防具，除了最后的"激震する宇宙"，应该可以打过全部挑战了。不过也有几个打法比较特殊的挑战，在此重点解说一下。

胜利の键：任何攻击都对其无效，但只要用从它身上偷到的ファンタズムハ　ト便可轻松将其击倒。

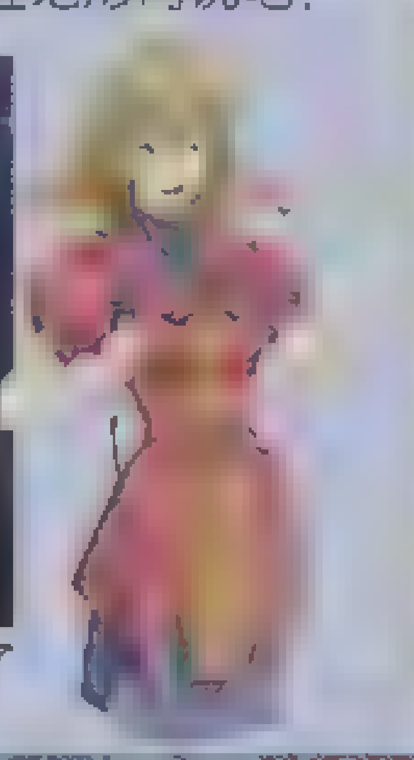
贯け装甲：敌人必须用会心一击才能打倒。建议装备初次攻击必会会心一击的徽章キングクラウン。

恐怖反击：敌人在临死时会发动恐怖的反击，因此我方队员一定要分散队形，再将其逐个击破。

敌のエネルギ　源：敌人在属性地形上是不会被消灭的，先用各种技能把它们引至无属性地形再说吧！



▲斗技场的最后一项是与老对手魔王アンゴルモア对战，它依然拥有游戏第二的实力啊！



秘技！MOVIE鉴赏模式！

本作是没有MOVIE鉴赏模式的，不过现在却有方法能够令其成为现实，前提是玩家已经开启了EX档案中的奖励A和E。

首先在读档画面中选择"EX ファイル"，之后进入"キ　ラク　ボ　イス"，进入之后按住R2键不放，这时光标将自动移到最底端的"エンジェル"上，然后按×键退出。接下来选择"OP ED阅览"，进入之后按住↑键不放，你就会发现光标移到了画面之外，此时按○键便可观看游戏中的各段动画了。由于光标看不见，所以玩家必须手动输入　　来选择MOVIE，按○键进行播放。注意当光标回到正常显示画面时，此秘技就会失效，必须重新来过。



二周目游戏获得的经验值和金钱变为两倍，三周目为三倍，四周目为四倍，以后依次递增，九周目时可以达到最大的九倍。多周目游戏时不会出现联动后的奖励，而二周目的黑市里可以换到一周目联动才能拿到的コンバートバッジ。

究极练级赚钱大法

怪物名称	出现地点	经验值	金钱	可偷到的徽章
ぐれ　た　び　すと	荷车无き街道	50000	30000	城砦の护り
ジャンボベアキャット	无间树海	50000	30000	キングクラウン
猿人ゴーゴン	废弃ブリッジXdXS	107000	78000	ガンスターサイン
这い寄る混沌	闭锁空港ディエバス	50000	30000	やぎのぬいぐるみ
ディノザウリア	イルズベイル监狱岛（后半）	65000	85000	リフリジレイター

看过上面的合成表之后，想必大家对于钱和等级的重要性已经有了新的认识。那么如何才能快速赚钱或练级呢？

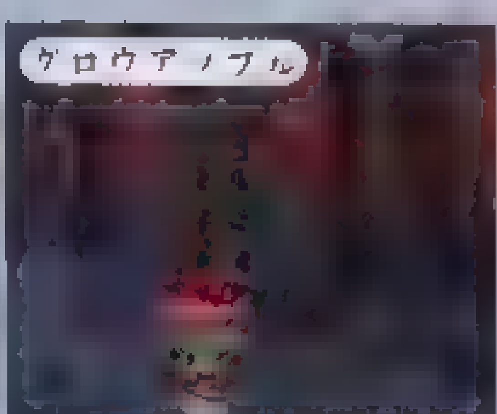
进入最终迷宫后，在世界各地开始出现一些珍稀敌人。这些敌人往往拥有大量的经验值和金钱，不过实力也非同小可。这些敌人是可以无限出现的，只是出现几率较低。一旦遇到，就千万不要让它们逃走！

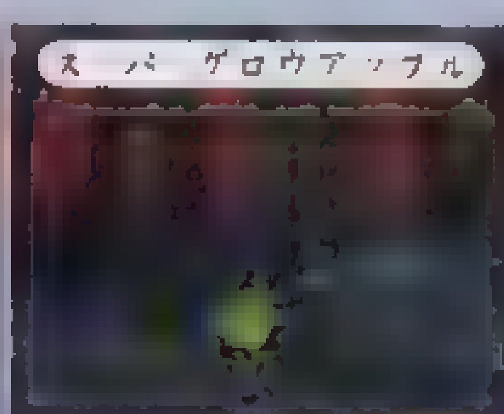
打这些怪物时，记得最后一击要由身上装有グロウエッグ（被装备者打倒的敌人经验值翻倍）或がまぐち（被装备者打倒的敌人金钱翻倍）的人来完成。而这两个徽章可以重复装备提升效果，装3个后可以将奖励变为4倍！如果在战斗中使用了ラッキーカード、ギャラコロガシ后更是不得了。注意为了让ラッキーカード发挥最大作用，可以让捷多用FORCE发动。

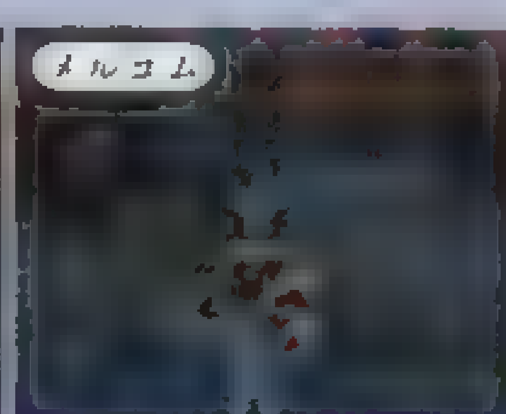
不过以上还不是练级赚钱最好的方法！在世界各地有一种名为グロウアップル的敌人，这种敌人只有1点HP，任何攻击都能将其一击打倒。不过你给予它多大的伤害值，就可以拿到等同于伤害值的经验值。而这种敌人还有一种强化版，名为スーパーグロウアップル，玩家可以从它身上拿到两倍于伤害值的经验值！不过装备グロウエッグ不会令经验值翻倍。

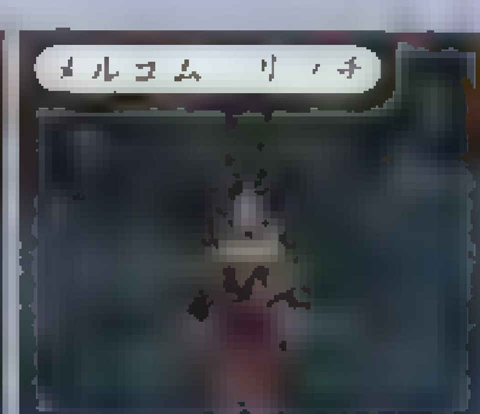
与此类似的是，在世界各地有一种名为メルコム的敌人，这种敌人也只有1点HP，打倒它可以拿到等同于伤害值的钱。メルコム也有强化版，名为メルコム・リッチ，玩家可以从它身上拿到两倍于伤害值的钱。不过装备がまぐち不会令钱翻倍。

这4种敌人在世界各地都会出现，从实际情况来看，在废弃ブリッジXdXS、ブルアミティビーチ、荒れ野巡る铁の道等地的记忆点附近出现几率较大。这些地点的特性是只有3个FLOOR，记忆点在第2层。虽然它们的出现几率不高，而且出现后必定会逃跑，不过只要一次机会就够了！









准备篇

首先要做好准备工作。阿鲁诺须装备スピードスケート和小さい花争取抢先行动，同时还要装备ウサギバッジ，遇敌后如发现不是目标，就立刻逃走。捷多是主攻手，身上要装备バーサーカーバッジ和めんどりバッジ，武器全部改造攻击力。其他两名队友可装备早击ちガンマン提高先制几率，或是装备バッドオーメン加快遇敌速度，并尽量提升反应。这4种敌人的应对方法是完全相同的，下面就用目标来代称了。

遭遇篇

如果遇到目标，前几回合行动是很重要的。如果该目标先行动且目标位于版边，那么就只有等下一场了。不过如果做好事先准备，这种可能性不大。接下来就看谁能够抢在目标前先行动了。如果是阿鲁诺的话是最方便的，立刻用シャットアウト把目标封住，再用エンデュランス延长效果，就不用担心目标会逃跑了；如果是捷多的话，可以用ファニーボーンズ牵制住目标，成功率很高；如果是尤莉的话，只能赌赌タイムシフト。不过如果尤莉站在中央位置，便可以用リプレイス和目标交换位置，赢得一回合宝贵时间；如果是拉克薇尔的话——还是砍死目标算了。

实战篇

如果能阻止目标的逃亡，捷多大显身手的时候就到了！捷多的アサルトバスター会视双方的反应值之差来造成伤害，是攻击目标的最佳手段。不过在使用这招前还可以用各种手段来提升这一招的攻击力。尤莉可以用クイック来提升捷多的反应，阿鲁诺可以用ハイパー来提升捷多的攻击力，还可以用フラジャイル、スロウダウン来降低目标的反应值和抵抗值。捷多自身则可以在火属性地形上用レイブースト提升攻击力、在风属性地形上用レイブースト来提升反应值。注意辅助效果会随回合数而消失，一定要小心。所有的辅助效果施加完毕后，便可以用アサルトバスター给予目标石破天惊的一击了！纱迦的最高记录是打了999999点伤害值，拿了1800多万的经验值！

一击必杀最强战法！

对付游戏中的众多强敌，最有效的方法莫过于两招。一招是利用捷多的アサルトバスター，此技会视双方的反应值之差来造成伤害，当捷多达到100级后，用此招几乎可以秒杀绝大部分敌人（包括隐藏BOSS），使用辅助魔法后更是锐不可当。具体方针可参见“究极练级赚钱大法”一节。



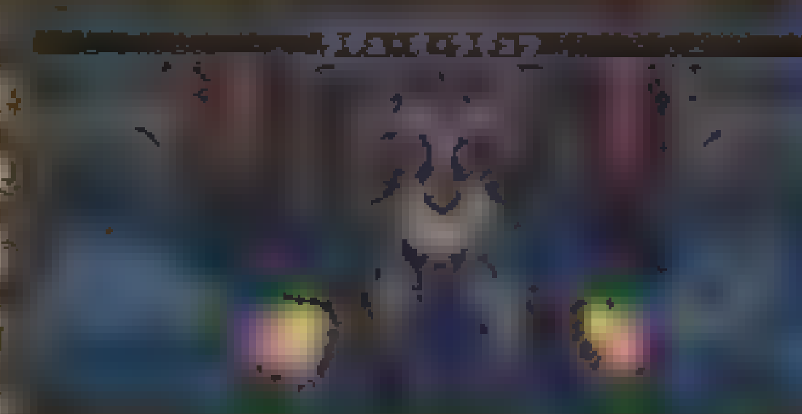
另一招就是给拉克薇尔装上最强徽章シェリフスター和两个增加攻击回数的キャットハンド，武器用エクイテス。シェリフスター上附带“初次攻击必会心一击”效果，拉克薇尔本人又拥有“会心一击时无视敌防”的特技，100级时第一刀砍掉对手20多万不在话下。这个数字已经可以秒杀除了百兽王之外的全部敌人了！

最强敌人百兽王击破心得！

在游戏中[illegible]FLOOR18的[illegible]，会出现到[illegible]FLOOR[illegible]的传送点，在[illegible]FLOOR[illegible]的[illegible]。[illegible]封印的道具就可以解放本作中最强的敌人[illegible]百兽王[illegible]这[illegible]道具的位置如下：

圣骸布	打倒サファイアドレイク
黑尖枪	在黑市用40级购买
泪のかけら	在迷你游戏エクストラチャレンジ的ハード难度下拿到2个金星评价
冬の额冠	白い孤儿院 FLOOR 11的宝箱

百兽王[illegible]拥有860000点HP[illegible]2名[illegible]可以[illegible]的百兽王[illegible]之的[illegible]之后[illegible]的攻击力[illegible]特别是全屏攻击技[illegible]出现必死，而且百兽王受到攻击时会有一定几率反击，基本上也是打谁谁死。



要想战胜百兽王，[illegible]级加最强装备是必不可少的，全部角色的CC点数全加给HP，接下来就要仔细研究徽章的配法了。纱迦的装法如下：

捷多	尤莉	阿鲁诺	拉克薇尔
城砦の守り	城砦の守り	シェリフスター	シェリフスタ
やぎのぬいぐるみ	やぎのぬいぐるみ	[illegible]フバッジ	キャットハンド
（不限）	（不限）	[illegible]フバッジ	キャットハンド

这套装备可以确保所有人撑过百兽王的前两波攻击，并保证阿鲁诺和拉克薇尔可以尽早行动。百兽王前两波攻击结束后，应该就轮到阿鲁诺行动，此时应对百兽王使用[illegible]降其命中率，这样轮到拉克薇尔行动后就可以不断用一次行动猛砍了。由于有[illegible]加护，所以百兽王的反击一般是打不中拉克薇尔的，而且有时候百兽王还不会反击。如果顺利的话，应该能在15回合左右便解决掉百兽王。

不过[illegible]是按地形起作用的，如果百兽王移动的话就惨了，所以也可以让尤莉和阿鲁诺的装备互换，当轮到尤莉行动时用プロテ[illegible]提[illegible]薇尔的防御。这两种方法大同小异，[illegible]。当然如果你有更多的[illegible]リフスター[illegible]就简单了。

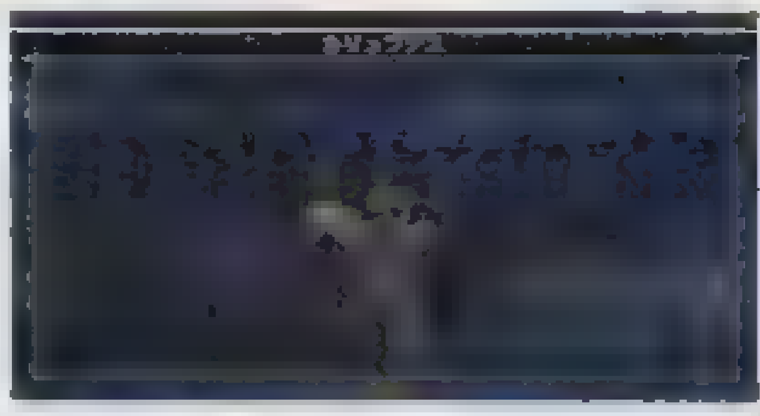
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上次攻略中漏掉了一个合体技：ハイ・マテリアル。此技为4人合体技[illegible]FF1X[illegible]点。[illegible]性质[illegible]尤莉[illegible]强化[illegible]，同样也会随着地形不同有5种变化。要想快速练出合体技的话，可以让所有队员挤在一格里不断防御，直至学会新的合体技。不过一场战斗最多只能学会一项。

隐藏BOSS一网打尽!

カリュブデス

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
55	55 000	55 000	与队伍相同	がまぐち



出现方法 来到彼方へと通ず水底の路。在FLOOR15使用ディテクタ，之后拿着封印之键来到FLOOR2，对着封印球使用即可。从右边进入彼方へと通ず水底の路要快一些。

战斗心得 打倒这只青蛙所得的钱与当时队伍持有的钱数相同(未联动或多周目游戏时)，由于金钱的上限是9 999 999，所以当玩家凑够500万时来挑战是最合算的。它只会两招，一是偷钱，二是用偷来的钱进行单体攻击。等级够高的话可以将其秒杀。

ワイバーン

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
65	130 000	68 000	60 000	アンブロシア



出现方法 来到闭锁空港ディエバス。先拿着FLOOR3的杖前进，之后在FLOOR14坐电梯回7楼，再回3楼拿封印之键坐电梯去15楼。对着封印球使用封印之键就可以与之战斗了。

战斗心得 此怪会使用睡眠攻击，得事先作好准备。此外它还会对自己使用辅助魔法提升能力，一定要用ディスペル将其消去。除此之外便是一渣了。

ピベルツェール

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
70	60 000	42 000	35 000	フルリヴァイブ



出现方法 先与フロンティアハリム工房附近的キャロライン和ヒック两人对话，再来到ドラゴンフォシル采掘场迹FLOOR1与ジョニー对话。之后回到FLOOR2的记忆点附近，会看到记忆点所在房屋的尾顶有一只小鸟，与之接触便会发生战斗。胜利后再与ジョニー对话，可以拿到ヒヨコバッジ。

战斗心得 这只贱鸟会病气、毒、睡眠攻击，一定要速战速决。

オーメンフィッシュ

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
70	80 000	42 000	35 000	フルリヴァイブ

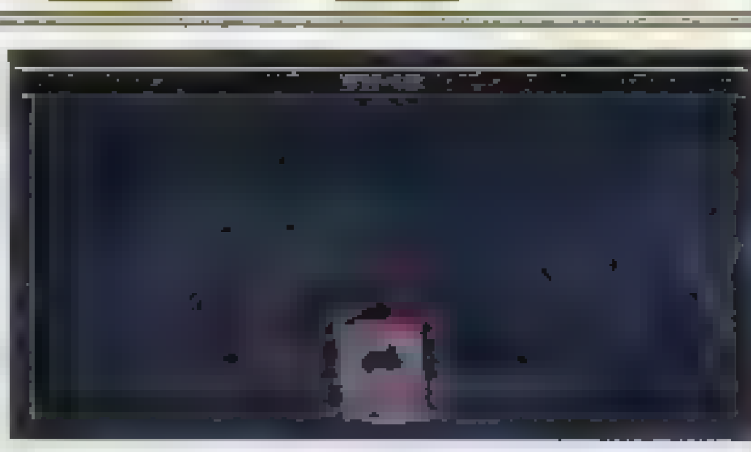


出现方法 先与ポートロザリア FLOOR2的垂钓者ライバ对话，再来到ブルーアミティビーチFLOOR3的某个海湾(附近有宝箱)就会看到一条大鱼。与之接触就可以发生战斗了。胜利后再与ライバ对话，便可拿到サカナバッジ。

战斗心得 敌人的水属性攻击和战斗不能化攻击非常厉害，最好装上对应的徽章。

すけべ本

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
75	58 000	8 750	5 800	ミラクルベリー



出现方法 来到死眠に誘う溪谷的FLOOR7，在这里使用ディテクタ便会发现可疑之处。上前调查的话就会进入战斗。

战斗心得 敌人的弱点是火属性，如果能抢占有利地形后用火属性攻击，很快便能取胜。

ブレイズトード

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
75	85 000	42 000	35 000	フルリヴァイブ



出现方法 先去钝色の驿バックライFLOOR3的シッド家中打听情报，之后再去カリュンオン山FLOOR2与行商人カナーン对话。之后来到ブラタバナ回廊FLOOR14就能找到这个BOSS。胜利后再与行商人カナーン对话便可拿到カエルバッジ。

战斗心得 敌人的混乱攻击非常厉害，一定要提早防范。

バックベアード

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
80	160 000	125 000	75 000	パンチグローブ

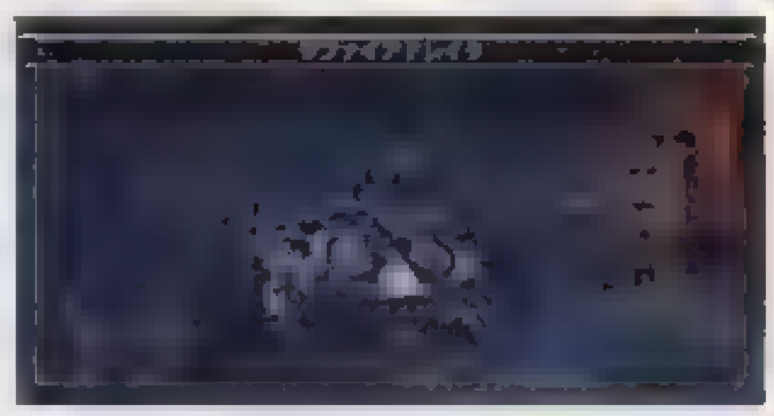


出现方法 把白い孤儿院FLOOR8的封印之键拿到FLOO2的封印球前使用即可。

战斗心得 敌人会使用战斗不能、睡眠、混乱攻击，比较讨厌。它的弱点是水属性，可以多加利用。

サファイアドレイク

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
80	170 000	150 000	80 000	レベルアップル



出现方法 打倒オーメンフィッシュ后，回到ポートロザリア与ライバ再次对话，便会获得苍い龙鳞。之后来到引かれ集う水のほとりFLOOR2，在记忆点偏北的地方苍之龙鳞会出现异状，此时使用的话就能遇到サファイアドレイク了。打败它后可以拿到解开百兽王封印的圣骸布。

战斗心得 实力较强，会使用水、地属性的攻击。能力或装备不足的话很容易陷入苦战。

ミクトランテクウトリ

等级	HP	经验值	金钱	偷盗
90	180 000	178 000	90 000	エルダーレコー



出现方法 来到天地を分かつミムクリルウ。在FLOOR13拿到封印之键，之后利用FLOOR9的机关来到FLOOR11，便可看到封印球。

战斗心得 游戏中除了百兽王之外最强的敌人，会石像化攻击和病气攻击，受到物理攻击和魔法攻击均会反击。能力不足不要来送死。

全宝箱开启的奖励

在荒れ野巡る鉄の道FLOOR2有一个黑色宝箱，与它对话的话，可以得知玩家目前已经打开了多少个宝箱。本作一共有178个宝箱，打开除了这个黑色宝箱之外的177个宝箱之后，再与它对话，就可以与之战斗。这个家伙的等级是95级，HP为190000，身上带着城壁の守り，打败它可以拿到一个ブルタ……，这个奖励寒酸了点儿。不过这个家伙本身也算是怪物图鉴的一员，所以不收集齐全部宝箱就补不齐怪物图鉴。拿宝箱的最佳时机是拿到ディテクタ后，不然有一些宝箱拿不到。本系列有个很厚道的设定，那就是在如果有一个地方以后不能再来的话，这个地方一定不会有宝箱。这个设定正是为了方便大家拿齐全宝箱。本作序章中的踏み小径和隆膜されし森里有宝箱，所以后就回不去了，不过未拿的宝箱可以在荷车无き街道补拿。所以无需担心。另外联动后出现的BONUS宝箱，如果不联动的话需要用ディテクタ才能拿到，里面的东西也会有所不同。

利用3卷《远くて近い物语》可以学会四人合体技サクセサーオブソウル，发动过程中，荒野步器(ter Code F)的3位ミノ公爵、赛拉莉娅、扎克也会出现。而前作中的另外3名队友——简、艾玛和泽多有时候也会出现，不过几率很低。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

谁是UCG的铁拳王

游戏Gamehalo光环 栏目主持：阿迪

作为一名游戏玩家，究竟成为中国代表对自己意味着什么？斗剧中国预选街霸项目的冠军周易战队将和大家分享感受。新栏目电竞最强音在日后将为大家带来更多高手达人的独家直击访谈，本期Gamehalo中还将收录周易战队的数场精彩对局。通过斗剧这样的比赛我们可以吸收些什么？斗剧后续报道将从《KOF》这一个国人心目中意义独特的格斗系列去探讨。《光环2》入选世界三大电子竞技赛事之—WCG 2005的家用机游戏比赛项目，本期循序渐进为大家献上一篇上手指南。继上次《灵魂能力2》比赛后，编辑部中以胜负师、Gouki、Soul为首的"铁拳众"本着质实刚拳的名义倾力举办了一次《铁拳5》编辑部大赛。欲知谁才是UCC编辑部的铁拳王，容阿迪卖个小小的关子，请看Gamehalo吧。

道场 阿迪

竞技最强音

代表中国出战

斗剧中国预选SFIII 3rd冠军专访



中国代表

这四个字代表着一种怎么样的感觉呢？作为一个普通人能够获得代表自己国家的资格，这应该是十分难得的机会吧。而作为一名游戏玩家来说，这在以前是难以想象的。这证明了在这些年来，我国在电子游戏这一方面的传统观念还是有了一定的转变。在2005年的今天，通过顺利承办斗剧'05这样的世界顶级格斗大赛，我们中国的格斗游戏玩家们再次将这光荣的称号承载于自己的双肩之上。

记者：今天能和2位冠军见面聊天真的很荣幸，中国代表呢！实在是很光荣的称号！那么请先说一下现在的感觉吧，这应该是有生以来的第一次吧？

周：确实很高兴能够代表自己的祖国参赛，不止是因为我能够去参加决赛，最主要是我的实力得到了肯定。希望能以祖国荣誉感和民族自豪感去激励自己，发挥最好的水平打出精彩的比赛。

易：到日本去打出我们真实的水平吧，最起码要不失我们中国代表的精神风貌。

失败乃成功之母

每当新接触一个竞技对战的游戏，自然免不了要饱受被高手们蹂躏的"痛苦"。每一个高手都是从菜鸟成长起来的，每一个高手都曾有过如同你昨天刚被蹂躏过的不爽。惨败不是苦，是男子汉就要挺过来！关键是不要丧失斗志，学会从失败中总结经验。中华民族几千年来的思想文化精华告诉我们："失败乃成功之母。"

记者：为什么会喜欢上《SF III 3rd》这款游戏？

周：最早是在烈火看几位高手对决，感觉这个游戏挺有意思的。然后就尝试了去玩这个游戏，结果就被高手蹂躏了一个晚上。作为我这种个性硬朗的中国男子汉当时就燃起了想要打败对方的斗志，等到我打败这位高手以后，我也被这个游戏深深吸引住了。

易：出于一个偶然的机会，当时和《SF III 3rd》的几位先驱者交流了几盘，当然少不了被蹂躏了几盘，然后深深地发觉这个游戏还是挺适合我的。通过在家不停地观看高手的录象，然后用家用机DC不停练习，终于练就了比较好的基本功。然后再通过和一些高手们不断地交流之后，我发现自己已经在不知不觉中喜欢上了这个游戏。

超越自我

"超越自我"这简简单单的四个汉字在竞技运动中却包含着深刻的意义。如果你在面对日常生活、人生中的一些事情中也能够抱着这么一种心态的话，那么在积累了许许多多的超越后，你一定能够获得成功。

记者：一直以来，很多人认为日本街霸玩家的实力就如同神一般的存在。对于日本的格斗水平，两位怎么看？

周：中国街霸的水平和日本当然有一定的差距，但比赛讲究的不光是水平，也是考验参赛者心态的大好机会。可能在平常对战时我们会处于劣势，但比赛的时候最强的敌人是我自己，战胜了自我以后就算输了我觉得这也是一种胜利。

易：我觉得日本玩《SF III 3rd》的群众基础比中国要好上很多，自然而然顶尖选手的水平就要比中国玩家高出不少。然而由于斗剧这种比赛是一局定胜负的，存在了许多不可预知的因素。所以我觉得在这种单场决胜负的比赛中我们还是能够有机会取得好成绩的。

姓名	易辉
年龄	28
职业	机场工作人员
街机经验	17年
《SF III 3rd》经验	4年
一句话评价《SF III 3rd》	2D格斗神作！
特技	Dudley多种确认
使用角色	Dudley，Urien
兴趣爱好	喝酒、打牌、唱歌、特别喜欢旅游
喜欢什么类型的女孩	实惠型
姓名	周荣亮
年龄	23
职业	物流行业
街机经验	16年
《SF III 3rd》经验	1年
一句话评价《SF III 3rd》	它让我知道了什么是2D格斗游戏。
特技	Ken最高螺旋桨战术，Yun超级移动虎扑子
使用角色	Ken，Yun
兴趣爱好	唱歌、打牌、听音乐
喜欢什么类型的女孩	善解人意型

栏目信息 这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家踊跃来信。Email请发[illegible]，短信请发[illegible]意见到33557770(移动)，93557770(联通)。

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

斗剧幕后的《KOF》

时光如梭，转眼间国内申请参加日本的"斗剧"街机格斗游戏大赛已是第二个年头了。鉴于"《KOF》系列"在国内的地位，所以每次的申请都会把该系列游戏的项目作为首选。2004年是《KOF2003》外加《侍魂零》，今年则是《KOF NEOWAVE》外加《街霸III 3rd》。然而究竟这样的活动能够给国内的KOF玩家、国内的KOF街机环境带来什么样的影响和问题？让我们在"斗剧'05"的决赛拉开序幕之前，在为出线选手庆祝之余，以上海这样具有代表性的例子来听听圈内一些玩家的看法。

文 DieGame 编 阿迪

幕后一

将"连COIN"进行到底？

终于，在其他游戏圈玩家纷纷行动起来开始在圈内推行轮流制的今天，"连COIN"（指在游戏机房游戏时连续投币的霸机行为）也成为了一些核心KOF玩家关注的问题。说到底这一普遍现象的背后，反映了一个玩家对游戏的态度。它最直接的后果是削弱了玩家在比赛中应有的集中、投入和随机应变的能力。试想不论输赢两人连续对战二、三十局，双方对对方的套路都有了一定的了解，那么对战起来自然少了一份新鲜感，观众也会感到索然无味。同时也会养成类似"反正输了也不要紧，最初5局先摸摸对方的套路"、"先输10盘热热身"这样的习惯。如果实行轮流制，规定输了以后必须站起换人的话，想要获胜就必须在对战的序盘阶段就完成以前需要5盘、10盘才能做好的熟悉和热身过程，这无疑将大大提高了对玩家的要求。最终给玩家带来的，也将是技术、心理的进一步成熟和完善。至少，能够在游戏机房这样的公共场合形成轮流制也是一种文明的表现。所以如何首先在圈内形成这样的良性规则，确是当务之急。

幕后二

新旧并存的尴尬

这似乎是国内《KOF》界永远挥之不去的话题。尽管在"斗剧"这一比赛设立的最初，提出了每届选择一个老游戏项目的概念，2003年的《超级街霸2X》和2004年的《恶魔战士3》就是例子。但随着商业竞争的不断激化，这样的初衷很难继续维持。在2005年的6个项目中，《街霸III 3rd》算是所谓的老项目了，但是三朝元老的事实又使这一说法显得有点牵强。对于国内的大多数KOF玩家来说，妄想着自己擅长的《KOF 97》、《KOF 98》入选今后的"斗剧"也似乎遥不可及。是追随新作还是固守老游戏，这成为了国内几乎每个KOF玩家都困惑的问题之一。一个游戏新旧系列并存，这在日本的游戏机房中都是不多见的，通常只有一个系列的最新作才会摆在醒目的位置。而替换下来的旧作，不是卖入二手基板商店就是束之高阁，或置于机房角落的怀旧游戏区中。即使在国内机房，像《KOF》这样的"全系列制霸"现象也是一个特例。《VF》、《GGXX》、《铁拳》等游戏的玩家，基本只会青睐系列游戏的最新作，如果新的出来后旧版本还存在的话，则是无人问津的。可以说，"《KOF》系列"游戏在国内所达到的地位和影响与新老并存不无关系，但就今后发展来看，这一现象显然会是前进过程中的一个沉重的包袱。即使在能很快玩到"《KOF》系列"最新作的上海，当新作出现后，圈内玩家也未能完全投入到新作里来，排队等玩《KOF NEOWAVE》时，机台旁的《KOF 98》或《KOF 2002》还是玩家们的主要消遣。当然这与新作机台数量少和前面讲到的连COIN霸机问题也有一定的联系。当《KOF NEOWAVE》之后的新作来到时，KOF玩家该何去何从，这也是应该被提到议事日程上的问题了。



幕后三

被动的无奈现状

上海KOF精英战队成立已经有一段时间了，但是说到自己的战队，一些圈内玩家还是诚恳地抱着自我批评的态度。问题之一就是自1997、1998年以来，整个玩家群一直未有增长，甚至新老交替都十分缓慢。可以说战队在对本地KOF玩家的发展上，没有起到太多的积极作用和主导地位。同时为以前的老游戏举办比赛活动也大大分散了对新作的关注度。试想如果可以从一个新作出发去鼓励老玩家尝试新作，同时鉴于机台少的问题在新作上大力推行轮流制，并积极吸收和发展从未玩过系列前作但是想尝试新作的玩家，将战队的工作重点转向新作的各种比赛交流活动……相信情况会有所改观，但有的人感叹其实作为国内的玩家来说也有很多无奈。特别是《KOF》，只能被动地期待"芋屋"（日本玩家对某公司的戏称。不过奇怪的是，尽管没有该关键词，如果在日本yahoo中搜索"芋屋"一词的话，是可以找到该公司的主页的）制作出好游戏，否则即使花再大的力气也是惘然。这对于玩家来说，确实是近期无法改变的事实。一些玩家期望能有《KOF 97》那样的认同度，但是在游戏内容上远远超越《KOF 97》的续作；有些玩家呼吁大家对游戏的态度要认真一些，不要因为代币的价格低就忽视对战时的思考，长此以往只会降低对游戏的热情；还有的玩家面对有些无奈的现状则是选择想办法让自己变强……总之，在期望中的神作降临之前，目前国内《KOF》的现状还将持续下去。

幕后四

反思后的希望

看似千头万绪，其实每个问题背后又多少有着一定的联系，不能因为牵一发而动全身就畏首畏尾。6月23日，PS2版的《KOF NEOWAVE》预定发售，这对到现在为止还没能玩上新作的玩家来说是个好消息，对一直致力于街机发展的DieGame来说，是移植而不是模拟也是个好消息，对于很多已经能玩上新作的地方，届时家用机版的普及能给街机版带来更多的玩家，这亦是个好消息。中国的街机业，在我们的时代在我们的手里艰难地前行着。作为国内游戏圈最庞大群体的KOF玩家，有没有想过该做些什么呢？不需要能上央视"感动中国"栏目的惊天动地的壮举。也许，仅仅是工作学习之余去逛一下当地的游戏机房，消费上几个代币那么简单。

在日本的《街霸III 3rd》揭示板"3rdちゃんねる"的斗剧帖中，有人报告了中国《街霸III 3rd》出线选手的消息后，曾看到这么一条日本玩家的回复："原来只知道在中国SNK的游戏比较有人气，但是看了DieGame上的大会现场录像，街霸预选的现场要火爆得多，作为街霸玩家来说真是很高兴。"一方面可以看到，通过这次申请《街霸III 3rd》项目，让日本玩家加深了对于我们国内现状的了解，改变了他们眼中"中国玩家全民皆SNK"的偏见；另一方面也反映出了《KOF NEOWAVE》预选确实没有《街霸III 3rd》预选来得热闹和有生气的事实。

作为连续两次申请的《KOF》，不论在玩家数还是普及度，都远远超过《街霸》。但是在玩家的热情上，这次奔败了，归根结底，《KOF》的问题只有KOF玩家自己心里最清楚，也只有KOF玩家自己，能解决。

光环2 对战简易指南

《光环2》发售至今，全球累积销量已经达到650万套以上！想必各位喜欢《光环2》的Xbox玩家都已经将单人模式至少通关一次了吧？不过笔者认为，这次《光环2》的真正精华之处在于其多人连线游戏。碍于目前国内的现状，能够登录Xbox Live进行游戏的玩家是少之又少。但是广大的Xbox玩家请不要灰心！因为目前网络上的各种“非盈利服务器”已经十分成熟。如果您准备上网连线《光环2》多人游戏亦或是想邀请2、3好友一起来玩分屏游戏的话，那就请不要错过小弟准备的这篇小指南了。

为什么选择《光环2》进行多人对战？提起PC上的多人对战游戏，很多人立刻会想到《CS》。同样道理，在Xbox的世界里《光环2》毫无疑问是多人对战游戏中的王者。以一款有较高知名度的游戏开始您的多人对战之旅无疑是明智的选择，因为游戏越流行就表示能和越多的玩家进行切磋。入选WCG 2005(世界三大电子竞技赛事之一，其余两项为ESWC和CPL)的家用机游戏比赛项目，更加证明了《光环2》在家用机多人对战游戏领域的王者地位。

文 SOPHIE/范小白　编 阿迪

上手者建议



1. 注意回复防护罩

如果把防护罩和本体的抗击打度数字化，我们能够得到这样的数据：防护罩100血，本体＝50血。在防护罩被减为0时，如果没有较大的胜算，就应该“走为上策”，待防护罩再度充电完毕后发动下一波攻击。顺便提一下，防护罩完全充电需要8秒钟左右，提前计算好时机吧；

2. 不要直线前进

在游戏中索敌应该采用锯齿型前进方法。如图所示：↗↘↗↘↗↘这样的走法会使敌人不容易击中你，特别是CAMPING在暗处想阴人的狙击手。在近处交火时，大部分人往往是先往左横移再往右横移。了解这点可以提前判断对手的走向；

3. 雷达，又是雷达



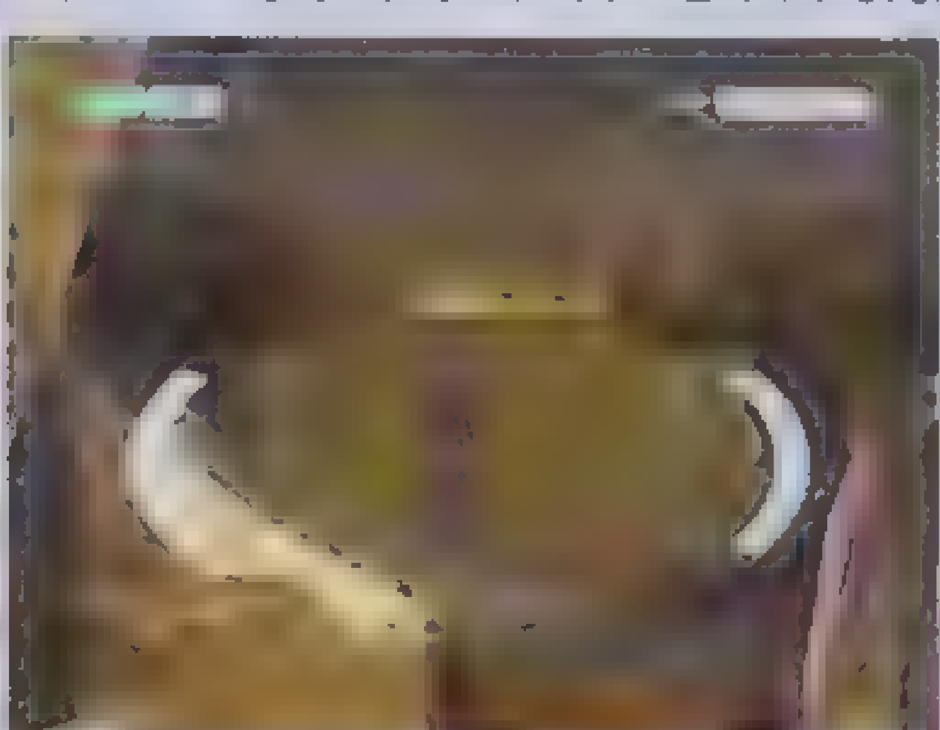
静止状态和蹲下(包括蹲下前进)时别人在雷达上看不到你。而在开了狙击镜后你在雷达上看不到别人。好好利用这个特性吧！(PS：笔者对战时老是蹲下来蛊惑人心，造成对手的雷达一闪一闪的。在他疑惑的时候发动致命一击吧！很灵的哦！)

4. 蹲下

在近距离战时突然蹲下可以避免被爆头，还可以躲避一部分子弹，CS的老生常谈了。与此相对的是不要乱跳，因为下落时的轨迹很容易被预判的；

5. 武器的射程问题

除了霰弹枪之外的武器，其威力不会随着距离而减小。但是一旦超出了射程，也就是准星不再为红色时，武器的性能，特别是人类武器的性能会急剧下降。电浆手枪的蓄力攻击也不会再有追尾能力；



6. 即死攻击

游戏中的即死攻击有以下6种，你是不是都学会了呢？火箭筒命中、光剑KO、从背后无论用何种武器殴打敌人头部、狙击枪直接命中头部、电浆手雷直接粘在敌人身上(笔者的最爱)、驾驶乘物撞死对方；

7. 手榴弹的不同

上面提到了电浆手雷的用法，当然还有人类的碎片手雷。因为弹性很好的关系，在拐角处投一个可以防止别人阴你。另外，碎片手雷在野外爆炸后会扬起灰尘阻碍双方的视线。某种意义上可谓是《CS》里手雷和闪雷的不完全合体了。不过要注意的是，对方防护罩全满时，用一枚人类手雷是无论如何也杀不掉敌人的。

初心者指南



1. **将单机模式通关一遍。**主要是适应手柄操作；

2. **把准星的移动速度适当提高一些。**这可以让你更快地瞄准敌人；

3. **熟悉每一张地图。**和《CS》一样，把地图的每一个特征，包括武器、乘物的位置和特殊ITEM的位置背熟绝对不是一件坏事；

4. **注意看“动作感应器”，也就是雷达。**红色光点为敌人，黄色为我方，较大的光点表示各种乘物；

5. **注意弹药的残余量。**不要在面对敌人的时候突然没子弹可打。但是也有特例：比如两手持冲锋枪时人为制造两把枪残弹量的不同，在一把枪换弹时另一把枪继续扫射，如此一来可以制造没有空档的高强度持续攻击；

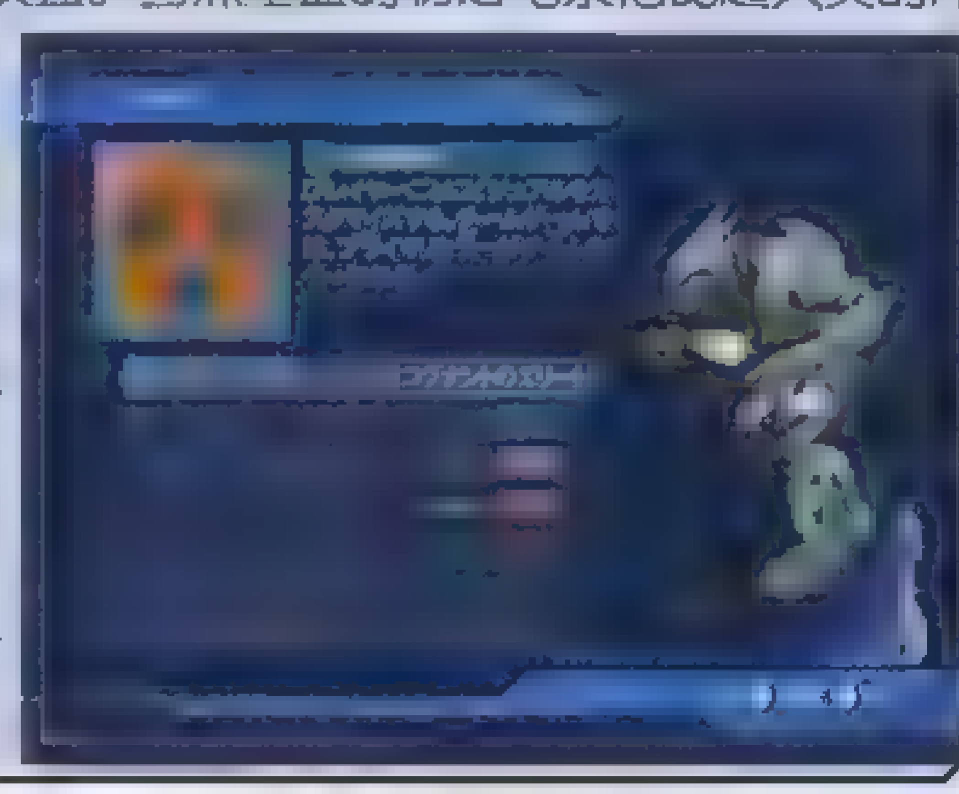
6. **星盟的一些乘物如“幽灵号”可以突然加速直接碾毙敌人。**具体办法是使用L键；

7. **不要害怕纸老虎！**所有的乘物都是可以强取的，方法是在乘物接近的同时按住X键。

高级者交流

1. 两种MODEL的不同

在本作中，我们可以选用士官长或者是精英作为自己的人体模特儿(汗)。那么两种MODEL有什么不同呢？首先是士官长，因为直立的关系，视点稍稍高一点，可以把下半身隐藏在掩体后射击。头部位置独立，所以很难“爆头”。与此相对的是精英，因为猫着腰的关系，所以视点比较低。而且头部向前倾，与肩部位置接近，所以很容易被“爆头”，即使MISS了也常能打到肩部……怎么看来都是士官长比较强。当然星盟的初始电浆枪比起人类的冲锋枪有一定优势；



2. 双手武器的威力补正

不要以为双手武器的威力就是单手的2倍！以下是一些“非2倍”的例子：2把冲锋枪＝160%威力；2把电浆枪＝160%威力；2把电浆手枪＝150%威力。因为其他的组合威力没有向下修正，所以尽量避免上述3种组合才是上策。

后记

这次的文章还没有涉及到夺旗模式、圣物模式等等不同于单纯死亡竞赛的模式，团队战术也丝毫没有提到……实在[illegible]没有篇幅写了，不是小弟写不出来[illegible]期待和大家一起交流[illegible]2)，大家想看的话就写信给UC[illegible]会继续放出拙作[illegible]。最后鸣谢KAI上的同胞们。

&3DM-SM

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 真・三国无双4
日版

《真・三国无双4》的研究从上期开始便告一段落了，不过至今还有一些读者来信反映有部分武器或道具拿不到。这次就借“火热秘技”的一角，将大家提问最多的几个问题给出官方正式解答！

赤兔鎧

常山之战・袁绍军。击败刘备、关羽、张飞3人中的任意一人后，在1分钟内将剩下两人击败，贵重品发现。

白虎秘石

合肥之战・吴军。在徐晃和夏侯惇各自出现后的1分钟内，分别将两人击败，贵重品发现。

无赛（曹丕）

五丈原之战・魏军。曹仁和司马懿健在时，当连弩出现后用曹丕将连弩全部破坏，贵重品发现。难度必须是“难しい”或“修罗”。

闪飞燕（陆逊）

白帝城之战・吴军。月英军团出现前击败马超和姜维，贵重品发现。难度必须是“难しい”或“修罗”。

虽然已经过去两个月了，但levelup.cn上的《真・三国无双4》讨论却丝毫不见衰退的迹象。“无双”在中国的影响力真是越来越大了。

PS2 荒野兵器4
日版

联动情报完全公开！

上期已经为大家介绍了本作与《荒野兵器Alter Code:F》联动后带来的好处。现在我们已经有了相当确切的资料，现在就为大家揭开联动的秘密！

宝箱BONUS：无须ディテクター也能看到红色的BONUS宝箱，里面多为钱，还有3卷《远くて近い物语》。

等级BONUS：初期等级增加，增加的等级数等于玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中拿到的シェリフスター数量。

金钱BONUS：初期所拥有的金钱增加，其数量等于玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中打倒的敌人数量减去记录的次数。

道具BONUS：初期所拥有的道具增加，具体数量和种类由玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中将マリエル练至多少级而定。具体情况如表所示：

ヒールベリー	マリエル等级除以2
リヴァイブフルーツ	マリエル等级除以3
ポーションベリー	マリエル等级除以4
ネクタール	マリエル等级除以5
ミラクルベリー	マリエル等级除以10
ビブーティ	マリエル等级除以15
ホーリーベリー	マリエル等级除以20
フルリヴァイブ	マリエル等级除以25
アンブロシア	マリエル等级除以30
レベルアップル	マリエル等级除以50

徽章BONUS：只要在《荒野兵器Alter Code:F》中收齐全部6名队友，初期便会拥有コンバートバッジ。

特定武器性能BONUS：一周目游戏时拉克薇尔的两大隐藏武器ロンバルディア和ファフニール可以继承玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中的战斗次数和逃跑次数，但二周目时就不能继承了。不过你在本作中的战斗次数和逃跑次数是可以一直继承下去的。

FORCE性能变化：尤莉的哥哥クルースニク的FORCE特性将与玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中为斩手重生后的罗迪所选择的性能相同。

获得经验值BONUS：假设玩家在《荒野兵器Alter Code:F》中队伍的平均等级为A，平均等级减去一级为B。那么在本作中打倒第178个宝箱（即黑色宝箱）时所获得的经验值即为由B升到A所需的经验值。

获得金钱BONUS：在《荒野兵器Alter Code:F》中，（玩家的金钱数量+1）除以（游戏时间+1）的结果即为打败隐藏BOSS カリュブディス时所获得的金钱数量。

《荒野兵器4》的结尾相当不错，再次向大家推荐这款游戏！

NDS 牧场物语 精灵驿站
日版

快速增加好感度

本秘技其实是一个BUG。大家都知道，抱着狗去见村民，如果对方喜欢狗的话，好感度就会上升。在以往的作品中，每天上升的好感度是有上限的，所以要想利用狗提升好感度的话就得天天这样做。而在本作中，这一上限被取消了！也就是说，只要你抱着狗一直与村民对话，就可以迅速把村民的好感度升至最高，而且不花一分钱。

当然此法不适用于那些讨厌狗的人，不过不要忘了，我们还可以养猫呢！基本上不喜欢狗的人，一定喜欢猫。所以只要抱着猫多对话，就可以把剩下那部分人搞定了。此法可谓无往而不利，只是不能提升女孩子的爱情度。

快速致富大法

初期赚钱最快的方法莫过于挖矿。挖矿方便快捷，不受天气影响，虽然严重损耗体力，但出门就有温泉回复。有了一定资本，就可以去精灵赌场赚钱，运用SAVE/LOAD大法，可以赚到大量奖品，然后拿去卖就发了！最值钱的红色披风可卖41万~57万，运气好的话，一个夏天就可以买齐全部装备了！

NDS版最厉害的BUG莫过于无意中获得数亿元的巨款，纱迦就曾遇到过……

毁灭战士3
美版

隐藏武器

在任意难度下通关后，选择NIGHTMARE（梦魇模式）时就可以携带SOUL CUBE登场。

特殊PDA

在游戏的最后阶段，挑战最终BOSS之前：当玩家通过充满火焰和硫磺的地下大厅时，在角落里有个很小的空间可以容你钻进去，那里会有个刻有“id”商标的砖头，对着砖头按下“ACTION”键，墙就会打开并允许你取得“id”公司制作者为感谢玩家而提供的特殊PDA。

隐藏街机

在双人合作模式的第一关一直往前走直到“COMMAND ACCESS JUNCTION”，玩家会看到两台由“NABCON”制造的“SUPER TURKEY PUNCHER”的街机，屏幕上会出现初代游戏中“DOOM GUY”的脸，他会在玩家击打那些火鸡时做出相应的表情，先达到3000分的玩家将会胜出。

无敌秘籍：请翻到本期“特快专递”栏目中的《毁灭战士3》的第2页，然后将书翻转180度自行寻找。

NGC 生化危机4
共通

隐藏指令

在游戏的最后，里昂会开着水上快艇带着艾什莉一起逃走。开水上快艇时可以利用地形高高跳起，跳起时在空中同时按住L键+R键，里昂会操纵快艇在空中转一圈。

最后关头还不忘耍酷，里昂真是情圣啊！

PSP 死神 BLEACH
日版 投稿人：修改之神

卡片相关隐藏要素

在游戏中收集到一定数量的卡片之后，可以开启“OMAKE”选项中的追加项目和隐藏要素。具体情况如下：

10枚	“SOUND”追加
10枚	“GALLERY”追加
20枚	CHARACTER VOICE中“ルキア”追加
20枚	GALLERY中“一护”追加
30枚	CHARACTER VOICE中“チャド”追加
30枚	MOVIE“OPムービー”追加
40枚	CHARACTER VOICE中“织姬”追加
40枚	GALLERY中“ルキア”追加
50枚	可以使用隐藏人物“阿散井恋次”
50枚	CHARACTER VOICE中“雨龙”追加
60枚	CHARACTER VOICE中“恋次”追加
60枚	GALLERY中“チャド”追加
70枚	STORY中“恋次”追加
70枚	SYSTEM VOICE中“一护”追加
80枚	SYSTEM VOICE中“ルキア”追加
80枚	GALLERY中“织姬”追加
90枚	SYSTEM VOICE中“チャド”追加
100枚	出现“BLOCKON”模式
100枚	SYSTEM VOICE中“织姬”追加
100枚	GALLERY中“雨龙”追加
110枚	SYSTEM VOICE中“雨龙”追加
110枚	MOVIE中“RADIKON”追加
120枚	SYSTEM VOICE中“恋次”追加
120枚	GALLERY中“恋次”追加
130枚	SYSTEM VOICE中“コン”追加
130枚	GALLERY中“サブキャラクター”追加
134枚	“BROCKON”模式可以2P对战
134枚	SYSTEM VOICE中“白哉”追加

目前动画版正在热播中，向大家推荐！

特别讨论《真・三国无双ADVANCE》全武器秘技

部分读者：上期杂志中介绍了GBA版《真・三国无双ADVANCE》的全武器秘技，但我试了一下，没有成功，这是为何？

成都压制战中，去地图右下角吕布将出现的地点便能获得一宝箱，全武器就此轻松达成。这显然是一个BUG，而正因为是BUG，所以是否成功也是有一定几率的。不过只要多试几次，一定能成功！为此纱迦专门又进行了5次测试。使用角色是已通关一次的赵云，关卡是自由模式的成都压制战，难度不为“难”。开战后先救庞统，再拿武器，连试5次均能成功。大家可以参考一下。

前几天总算是看了慕名已久的《蒸汽男孩》，画面绝对是没话说，尤其是最后蒸汽城暴走的那一部分更是令人赞叹不已。要说不足之处，还是在剧情方面吧，总是觉得太过简单了一点。

另外当《AIR》和《岩窟王》完结后，卡伦忽然间进入了没什么想看的动画的阶段，《SEED DESTINY》是每周必追的，除此之外……似乎就没什么了。难道真的要看一下某人向我极力推荐的那个什么《蔷薇少女》吗……

“你懂什么！《蔷薇少女》是神作！”

我就知道一旁的纱迦看到这里必定会如此喊道……

《AIR 夏特别篇》今夏推出



改编自经典恋爱游戏《AIR》的同名动画在不久前已经拉下了帷幕。正如游戏一样，制作极为精良的本片也给了观众们以至高的感动。但可惜的是，由于本片总共只有十三集，限于篇幅的缘故，因此制作方不得不对许多情节进行了删剪以及压缩，虽然早就已经公布了剧场版的消息，但那却并非是对于TV版动画的补完。这也让许多FANS引以为憾。

不过，就在日前，制作方忽然公布了一则令人惊喜的消息，就在今年夏天，他们将以在《AIR》的TV版动画中只有寥寥篇幅的“夏季篇”为基础，制作一部以神奈为女主角的完全新作OVA版动画。

本作的动画监督石原立也说道：“因为《AIR》的故事已经很完整了，为其制作续集是完全不可能的。既然要作番外篇，那就作SUMMER篇好了。《AIR》是一个悲伤的故事，所以这次的特别篇，我只是一味地想让它有所突破而已。”

8月20日、21日，本作便将进行上映，诸位《AIR》的FANS敬请期待！

矢泽爱又一经典搬上荧幕 《天堂之吻》动画化决定

继《下弦之月》、《NANA》相继被制作成电影后，由矢泽爱创作的另一部经典漫画——《天堂之吻》(Paradise Kiss)也将以TV动画版的形式被搬上电视。本作的监督是小林治，担任人设的是大名鼎鼎的结城信辉，而制作方则是在业界广受好评的MADHOUSE。

《天堂之吻》预定将会在今年秋天上映，漫画版的仓促收场曾令不少爱好者备感遗憾，希望动画版能对此进行一下弥补吧。





《蔷薇少女》动画版第二期制作决定



PEACH P.T的人气漫画《蔷薇少女》(Rozen Maiden)自2002年在月刊《COMIC BIRZ》上开始连载以来，已成为幻冬舍的镇社之宝。漫画单行本目前已推出4本，去年更被改为同名动画在电视台热播。动画版以反面角色水银灯的香消玉殒而告终，而7个蔷薇少女只出现了5名，贯彻全片的艾莉丝游戏也交待得不清不楚，令广大“人形迷”颇感遗憾。

在最新一期的月刊《COMIC BIRZ》公布了《蔷薇少女》动画版第二期制作决定的消息。新作名为《Rozen Maiden traumend》，和第一部的不同之处在于，这一次的故事将是完全原创的。新的故事将紧扣艾莉丝游戏这个主题，而诸位蔷薇少女的生父也会逐渐露出真面目。虽然剧情是原创的，但仍由原作者PEACH P.T亲自监修。而除去真红、雏莓、苍星石、翠星石这4位蔷薇少女之外，还会有一位名为金丝雀的新角色登场。

《H2》真人版正式完结

根据安达充的漫画《H2》改编、于今年1月开始放映的11集电视连续剧——《H2 与你在一起的日子》，随着3月24日最终话的播出而正式宣告完结。由于《H2》的原著漫画长达34卷，因此为了将精华浓缩在11集的电视剧中，制片人被迫将原著故事进行了改编和删节。虽然从总体来看，本作尚属一部佳作，也获得了许多观众的喜爱，但故事的描写中心从原著中的国见比吕和橘英雄转移到了国见比吕和古贺春华身上，事实证明，这样的做法并没有获得成功。这部首次由真人拍摄的连续剧虽然在公布初始便受到了动漫迷以及安达FANS的广泛关注，但其人气度却并没有因此而有所提高。整个故事基本上来说大致都是照着漫画的剧情走，棒球爱好会与足球部的比赛、爱好会对明和一、广田胜利、比吕对月形的那场经典球赛、赛后比吕对雅玲的告白、英雄眼睛受伤、雅玲的老妈去世、雅玲家楼梯间的涂鸦到最后比吕与英雄的对决，这些原著中的名镜头虽然都有出现在剧中，但更多人纷纷对剧中的描写侧重点的转移以及许多相关的经典场面，还有原著的结局的改动表示了不满，尤其是对木根的描写远远不及原著……

在连续剧放映的近3个月中，收视率一直无法达到理想的高度，甚至还一度跌破了10%以下，跟《极道鲜师》一度冲破30%的超高收视率比起来实在是天壤之别……



《蒸汽男孩》将推出漫画版



随着《蒸汽男孩》DVD版的推出，国内的观众也终于有机会一睹这部2004年最受瞩目的剧场版之一的动画。大友克洋以九年的时间、18万张原画、24亿日元打造出的这部动画虽然在剧情上还存在一些问题，但在动画技术方面却已达到了无懈可击的完美境界。而在今年8月，《蒸汽男孩》的漫画也已预定将在《月刊MAGAZINE Z》推出，剧本自然是大友克洋先生，而作者则是衣谷游。

东京国际动画节获奖作品揭晓

2005年3月31日，第四届东京国际动画节揭开了序幕。东京国际动画节一向被定位为动画商业综合国际样品市场的盛会，同时，在会上也将由包括执行委员会、导演和编剧在内的约180名专业人员对过去一年间在日本国内播放或发售的商业动画进行评选及颁奖活动。

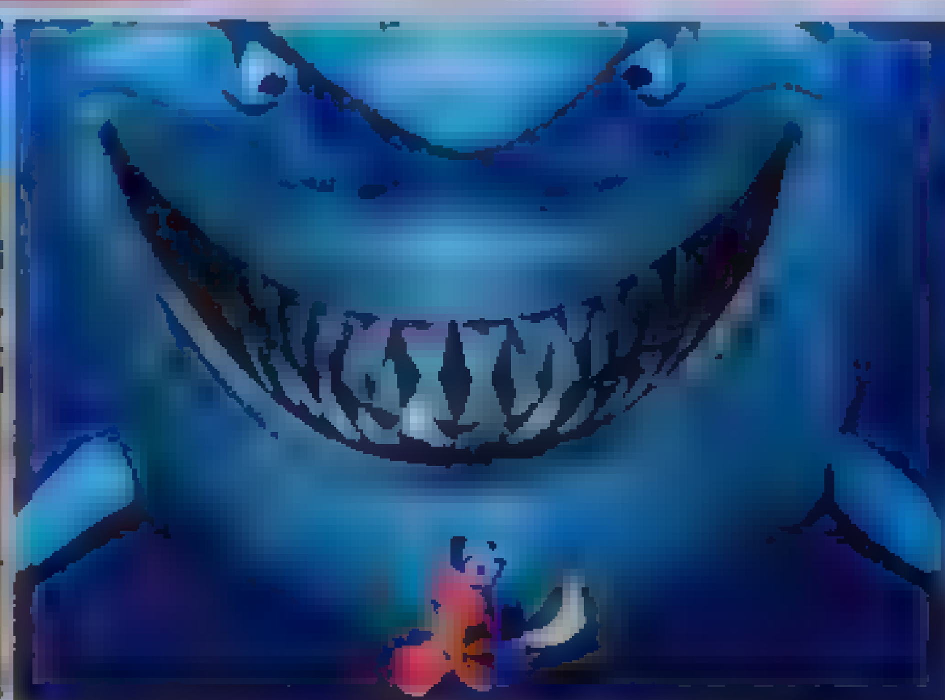
4月3日，在展会的最后一天，各个奖项的得主也纷纷揭晓，具体奖项如下：





年度最佳动画	TV动画部门	剧场版动画部门	OVA部门	海外剧场版部门	最佳导演
哈尔的移动城堡	优秀作品奖	优秀作品奖	优秀作品奖	优秀作品奖	宫崎骏
	岩窟王	无垢	飞越巅峰2	海底总动员	获奖作品：哈尔的移动城
	凯罗罗军曹	蒸汽男孩	黑美——动画制作进行时		
	美丽祭祀2人组				









最佳原作	最佳剧本	最佳美术	最佳人设	最佳声优	最佳音乐
士郎正宗	押井守	木村真二	冲浦启之	倍赏千惠子	久石让
获奖作品：苹果核战记	获奖作品：无垢	获奖作品：蒸汽男孩	获奖作品：无垢	获奖作品：哈尔的移动城	获奖作品：哈尔的移动城

经典赏析

怪物

作者：浦泽直树

1986年，西德，杜塞尔多夫。

任职于德国艾斯勒纪念医院就职的日本医生天马贤三救了生死垂危的双胞胎之一——一位名叫约翰的少年。但他却不知道，这将是他一生中作出的最后悔的决定……

由于他在后入院的市长与先入院的少年之间选择了为后者开刀，因此被追究市长之死的责任。但就在此时，院长、外科主任、脑外科组长这三名欺压天马的医生却在一夜间突然被人谋杀。在新院长的任命下，本已被降职的天马成为了外科主任，但也因是杀人事件的唯一受益者而一直受到BKA(德国联邦警察)的伦克警官的怀疑。时光流转，一转眼间便到了1995年，柏林墙早已轰然倒塌，也再也没有什么东德西德之分，但艾斯勒纪念医院杀人事件的调查依然没有一丝进展。

1995年，德国科隆。

为了拯救一个和某起连续杀人事件有关联的人，天马来到了这里。但却卷入了和十三年前手法相同的杀人事件中，凶手便是他十三年前救活的那位少年——约翰。更令天马震惊的是，他也是艾斯勒纪念医院杀人事件的凶手，而当时还是个孩子的约翰之所以要杀那三个人，只是为了天马当时喝醉酒时说的气话而已……



"你是我的再生父母，我恢复意识时，你不是说了吗？说你恨那些人恨得想杀了他们的，所以我就帮你实现这个愿望了。"

为了弥补自己犯下的过错，悲愤交集的天马踏上了追捕约翰的征途，与这个恐怖的怪物的战斗，也自此展开……

简要评价



虽然名为《怪物》，但本作中却没有一丝一毫的超现实成分。浦泽直树以自己鬼斧神工的想象力为我们献上了一部精彩的悬疑剧情派经典作品。在本作中，浦泽直树创造了漫画史上最经典的智能型罪犯形象之一。相貌英俊、举止优雅、谈吐不俗，几乎每个人在见到约翰时都不会相信站在自己面前的竟然是一个导致了数十人死亡的恶魔。在故事中对约翰的正面描写并不多，可仅仅通过别人对其的描述，通过那只言片语的线索，就足以让你感受到遍体的寒意。

虽然漫画以天马追踪约翰为主线，但本作的故事却是标准的多重结构，众多出场人物全都有着属于自己的故事，这使得剧情及其中的人物性格显得格外丰满。而浦泽又最擅长于设置一个又一个的悬念，令读者完全深入其中欲罢不能。日本评论界对这部漫画曾有着这样的评价：如果这是一部小说的话，那么直木赏(日本文学创作者的最高荣誉)必已是作者囊中之物了。而第三届手冢治虫文化赏的大奖也充分证明了这部作品的实力。

他的作品，没有华丽的场面，没有甜蜜的恋情，线条简约平凡，情节流畅而又淳厚。一开始，在平平淡淡的叙述中，隐藏着一个又一个不显眼的谜团，当故事的节奏渐渐加快，紧张的弦也渐渐地绷紧，真相在探寻人内心深不可测的黑暗的过程中若隐若现，似乎伸手可触，却又永远遥不可及……

在几近完美的悬疑推理构造中，更吸引读者的，却是浦泽直树关于人心的探索。

这是一位网友对浦泽作品的评价。请相信我，这绝非夸大其词，在现如今的日本漫画家中，浦泽也被公认为是最有资格被称为是手冢治虫先生接班人的人选。在日后，卡伦也将会为各位介绍他的另外两部更为经典的作品——《20世纪少年》以及《PLUTO》，敬请期待。

自由谈

PLAYERS FORUM

胜负师：这次自由谈收录的两篇文章都不长，对有兴趣投稿但对篇幅有疑虑的读者也算是个参考。第一篇《螺丝正传》讲述的是一位平常玩家的故事，想必很多玩家都有过类似的经历。我们可能都有自己十分喜爱的游戏，但因为种种原因不可能人人都成为高手，但不是高手并不代表自己不够投入，有一种好的游戏心态其实比是不是高手更加重要。后一篇《X和Y》虽然更贴近的是网络游戏玩家，但还是因为其细腻别致的笔触让我暂时抛开了"门户之见"，仔细品评了一番，相信各位看过之后也会露出会心的笑容吧。

螺丝正传

文 加加不鲁根



卡斯顿·螺丝在光线昏暗的游戏厅《街霸Ⅱ》的机台前站了好一会儿。当他再一次对着机台看隆师兄与肯师弟在屏幕中斗作一团的时候，又一次证明了他早已知道的事实，那就是他永远也不可能成为艾玛纽尔·黑桃那样的年轻人，一币通关这种事情对他来说，就像使用一根前端折成钩形的铁丝伸入投币口中去寻找"心跳的感觉"一般，是不可能完成的任务。

以上的场景发生在1991年的春天，卡斯顿·螺丝同学是时刚满7岁，正是像夏花一般绚烂的年纪。那个时候，他经常省下早饭钱跑到游戏厅去打游戏，打《名将》打《三国》打《圆桌骑士》但就是不打《街霸》　这个游戏厅中《街霸》牛人如同深夜叫春的野猫一般到处流传，螺丝的油条豆浆在对战过程中转瞬即逝，屡战屡败之下，只得黯然离开《街霸》的机台去打ACT。而彼时的我更是年少不更事，竟然终日在此游戏厅中与那两个雪山兄弟纠缠不清，无意之中便错过了格斗游戏的初始教育，现在想来实在是有些遗憾。

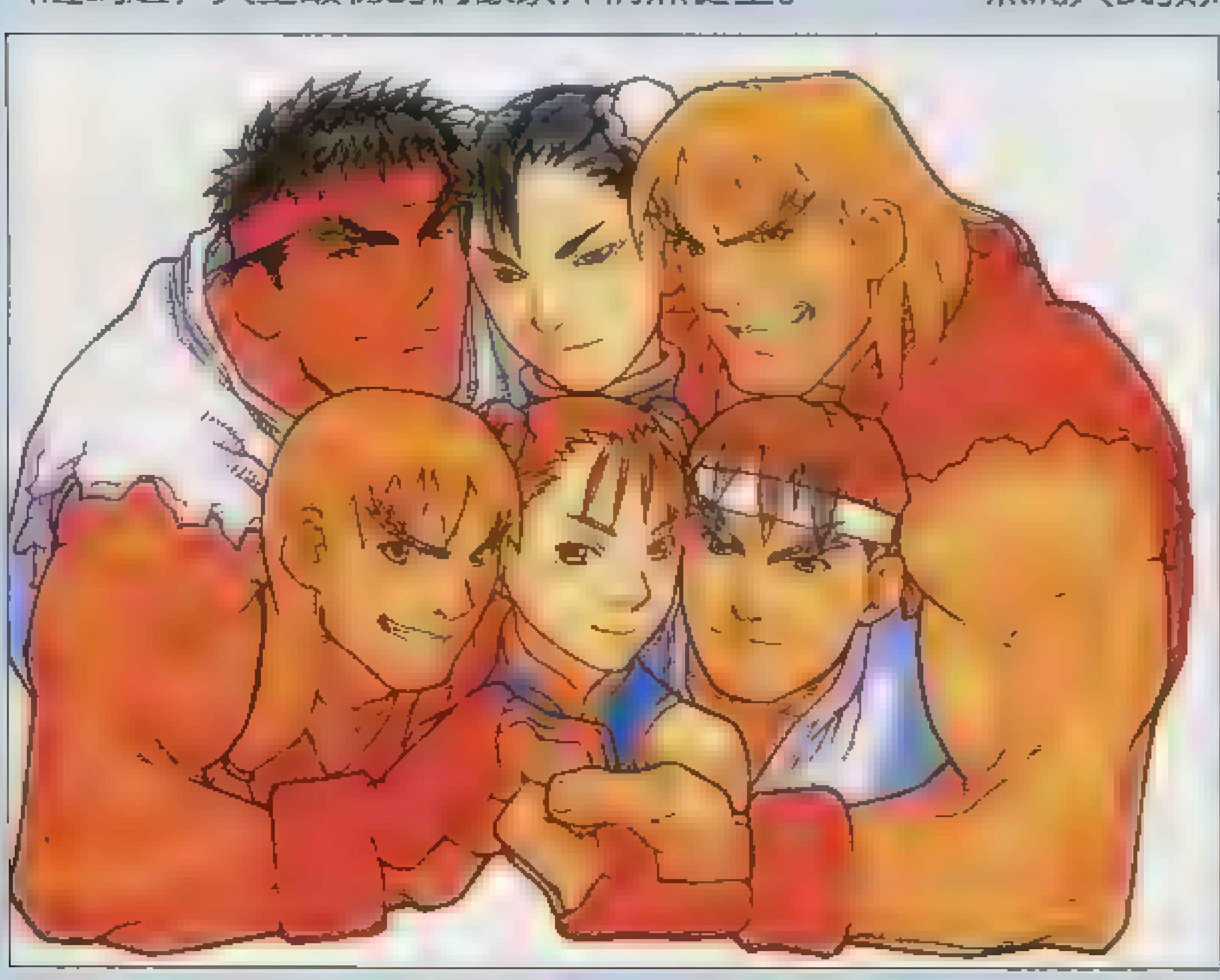
那个时候初中二年级学生艾玛纽尔·黑桃是大家的偶像，诚然那个时候大家都没见过什么世面，只是觉得能有人在蹲中脚之后紧跟着发出一记"啊嘟根"是一件很了不起的事情。艾玛纽尔·黑桃同学身材纤细且皮肤黝黑，总是让人疑心他与索马里饥儿有着一些藕断丝连的关系，然而海水不能斗量，人也不能貌相，疑似非洲友人的黑桃的《街霸》水准在这个游戏厅中无人可敌，围在《街霸Ⅱ》机台前的人们远远望见黑桃干瘦的身体缓缓移动过来，便会自觉向两边退散开去，这副俨然君临天下的场景深深地震撼了螺丝的少年心气。

"我要成为那样的人……"螺丝稚嫩的童声在我耳边响起，人生最初的偶像崇拜悄然诞生。

然而童年似水。早些年间，经常会在电视中见到一长发女歌手怀抱木吉他纵情高歌："1997快点儿来吧……"——如她所愿，1997似乎是转瞬便来到了我们的面前。那一年的夏天，我和卡斯顿·螺丝在一片苍茫的暮色中永远地滚出了小学校园，我在乱七八糟、乌烟瘴气的人际关系作用下背着沉重的书包来到了地狱重点中学被迫好好学习，从此便与日日笙歌的游戏生涯依依惜别，日子单调得如同白开水般乏善可陈。然而螺丝却与我大有不同——由于其父号称"迁户口，上重点"的计划不幸未遂，因此便被残酷地一脚踢进了江湖上盛传天下无双的垃圾中学叉十叉中里面，真是命运多舛。

与江湖上传闻的一般无二，叉十叉中四处是一片渣滓泛起的壮丽景象，莘莘学子们携带着管制刀具在校园中横行霸道，不时便会上演一出"真人快打"——应该说是"真人侍魂"——那样的好戏；同时也有装扮得如同疯狗一般的社会闲散人等在叉十叉中锈迹斑斑的大门处蹲点守候，就连伟大的人民教师们都不得不在下班后直奔健身俱乐部，练出一身肌肉出来以便起到威慑作用。

螺丝同学就在叉十叉中的初一某班中安顿下来，江湖盛传此班乃是传说中的重点班，乃是叉十叉中里惟一一片没有人渣的净土。这个班的班主任李老师主讲语文，然而此公却一反近现代文人文质彬彬的形象，身材高大且孔武有力，并且公然号称自己"拥有八块古铜色的腹肌"，这当然很了不起，然而人民教师毕竟不是健美运动员，讲课不行那么纵使浑身长满腹肌也是白搭——李老师口音奇特，诵读初一课文《这不是一颗流星》的时候都能让人听得一头雾水，实在是战争年代传送情报的绝佳人选。



虽然现在经常可以见到诸如"美利坚魔术艺人OOO·XXX在透明容器中绝食N天挑战人类忍耐极限"这样的新闻出没于诸报端，然而这些人毕竟都是异人，对常人来说，忍耐力的确存在极限——初一某班中的众人显然无法忍受除去英语之外，还要在语文课上受到第二外语的摧残，于是纷纷准备逃亡——叉十叉中周遭的小街机厅星罗棋布，显然是个好去处。

1997年的时候16人版《街霸》已然是日薄西山奄奄一息，万年留级生与皮带绑腿男两个不良青年在各个街机厅中大行其道，16名街头混混节节败退，最终只得龟缩在机厅的角落中，灰头土脸地狼狈苟活下来。

16名街头霸王虽然很是郁郁不得志，然而毕竟瘦死的骆驼比马大，时常也会有FANS投币去战，螺丝便是这些FANS其中的一员　虽然螺丝的《街霸》技术时常让旁观者汗颜，然而却无奈此公的《拳皇》技术还要更加令人汗。再加上童年时代的偶像崇拜情结，于是螺丝便自然在全员皆拳皇的大背景下独自度步来到机厅的角落中自顾打起《街霸》来。纵使其余人皆讥其为老古董也不为所动，依然我行我素，横眉冷对千夫指，俯首甘为落伍男。

后来，善于忍耐的卡斯顿·螺丝同学就在浑浑噩噩中悄然地度过了自己三年的垃圾初中生涯，三年的古董落伍男生涯，三年的《街霸》生涯……然后就在浑浑噩噩中考上了本市最为牛X的一所高中——纵使我在初三拼了小命苦读一年却都还是与那个高中失之交臂，而沉默无语的螺丝却坐在《街霸Ⅱ》破旧的机台前，谈笑间便拿到了鲜红的录取通知书，让我彻底见识到了这个世界的疯狂。那个夏天，卡斯顿·螺丝的名字金光闪闪地出现在巨型红色条幅上，那道条幅飞扬在垃圾中学叉十叉中的教学楼上，成为了该校的一段传奇。

那个时候，叉十叉中周遭的小型街机厅绝大部分都已经遭遇了尘归尘，土归土的命运，只剩下一两家店铺苟延残喘。老板们为了生存不得不将一些冷门机台清出店面，而神作《街霸Ⅱ》也自然成了被清理对象，某一天便突然从机厅阴暗的角落中拔地

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

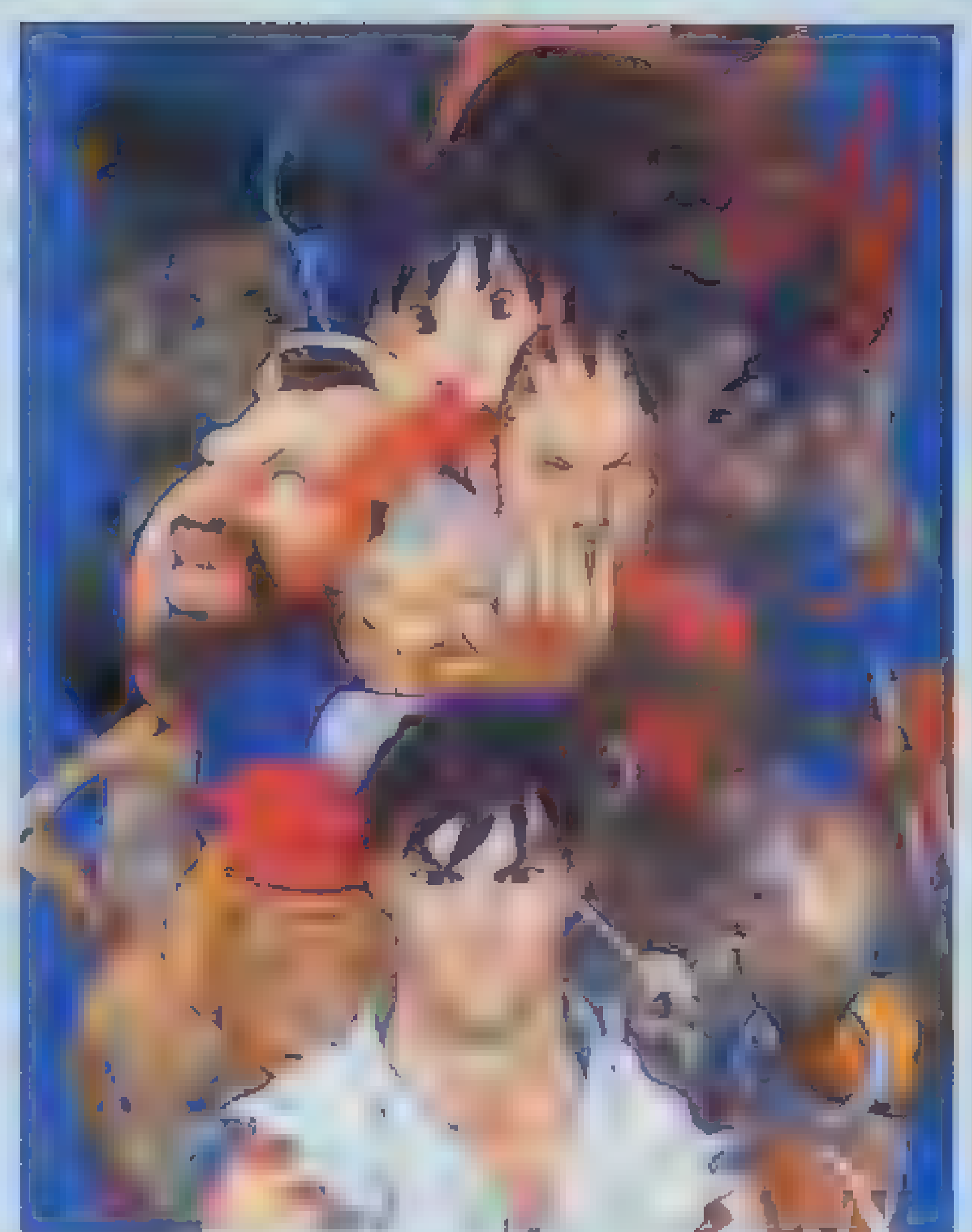
而起，从此便消失不见。其实说实话，《街霸Ⅱ》也真的到了退役的时候了，是时的“《少年街霸》系列”早已是如日中天，数量众多的登场人物使素质本来就不错的游戏更加群星闪耀，实在是很有玩头；而且还有群魔乱舞的《OO VS XX》在一边呐喊助威，娱乐性与火爆性一应俱全；更何况继承了正统《街霸》血统的《街霸Ⅲ》在那时早已经不算是新鲜东西，“三重冲击”在DC上的移植度也完全可以用完美来形容，众多接班人的表现都很优秀，老古董《街霸Ⅱ》也当死而无憾。

由于那个时候勤奋的D版商人们已经将GD ROM的不坏金身打到体无完肤，淡蓝色的刻录盘大量流入市场，价格足以使不得已勒紧裤腰带购买正版的玩家们喜笑颜开。恰逢当时DC又将要停产，主机售价一路雪崩，因而我便游说卡斯顿·螺丝同学曰：“DC上有传说中的神作《SF3·3》，不如买来大家同乐……”（哦哦，我承认我确实是十分猥琐，其实我鼓动螺丝买DC的原因是我实在很想玩《索尼克大冒险2》）螺丝同学闻言低头不语，片刻之后便抬起头来，眼神中写满坚毅。

行文至此，我想某些联想力丰富的读者老爷们一定会认为接下来的故事应当这样发展下去

卡斯顿·螺丝同学在重点高中的繁重学习之余苦练《街霸Ⅲ》技术，并且还十分幸运地遇到了一个同样热爱《街霸》的姑娘，螺丝在这个姑娘的鼓励下克服了一重又一重的困难，挫败了一名又一名的高手。后来，在多年以后的斗剧中国选拔赛上，他一路高歌猛进，最终东渡扶桑在斗剧大赛中狂练小日本一举夺魁……

不过很可惜，大家只猜中了开头，而没有猜中过程和结局。毕竟我只是一个九流文学青年而非大



众偶像安达充老师，而且这篇文章的名字也并不叫《TOUCH》或者是《H2》——事实上，螺丝虽然一开始确实很努力的在练习《街霸Ⅲ》，但是他却从来未能在四颗星以上的难度下成功通关。隆师兄、肯师弟、豪鬼师叔纷纷在阴阳人吉尔面前溃不成军，阴阳人在开始搏斗后不久便会纵情高歌，歌曰：“陪你去看流星雨，那什么那什么……”于是流星雨便随着歌声从天而降，将螺丝砸的七荤八素、东西不辨、青黄不接着实让人不忍卒视。

后来螺丝依然打《街霸Ⅲ》，而且只在一星难度下打。说实话，一星难度的电脑智商实在是简单得令人发指，螺丝只是一味的扫堂腿都能让阴阳人俯首称臣。我曾好心劝阻螺丝说这样的打法对实战技术的提高实在是百害而无一利，长此以往，必然会斗志全无。为了重新沸腾螺丝的热血，我还特意找来高人BLOCKING各种超必杀的视频播给螺丝看，不料这厮看完后竟然把嘴一撇，说：“这有什么，BLOCKING练习中的电脑陪练比这个强多了。”一句话便将我一击必杀。

“你小时候不是说要做艾玛纽尔·黑桃那样的高手么？”

“艾玛纽尔·黑桃是谁？”

“……”

“嗨，不就是个游戏吗，干吗非要成为高手？能在其中找到乐趣不才是王道么？”螺丝耸耸肩，“虽然我很菜，但我很爱《街霸Ⅲ》。”

昔日的青春热血已经退散，这其实也并不是什么坏事，就像一个打了一辈子篮球的家伙，在退役了之后却突然发现，其实坐在电视机前抱着一盆爆米花看别人打球也是很有乐趣。

错了么？当然没有。

或如螺丝所言，虽然他已经无心再想做《街霸》高打，但其热爱“《街霸》系列”的心却从未改变。前些时日见到螺丝，闲聊的时候才知道这头血统正宗的菜鸟居然在学校中挑头组织了一个“街霸俱乐部”，而且还在校BBS上的游戏版中申请到了一个《街霸》子版，虽然每天发帖数目寥寥，但毕竟也为FANS开创了一个根据地。

“听上去不错。”我说。

“废话，当然不错，虽然我们的对战水平参差不齐，但是，呃……”

“但是什么？”

“嗯，人人都爱《街霸》。”

X和Y

文 月亮



很早以前笔者看过一篇文章，大概是说世界上有两种人，X和Y。

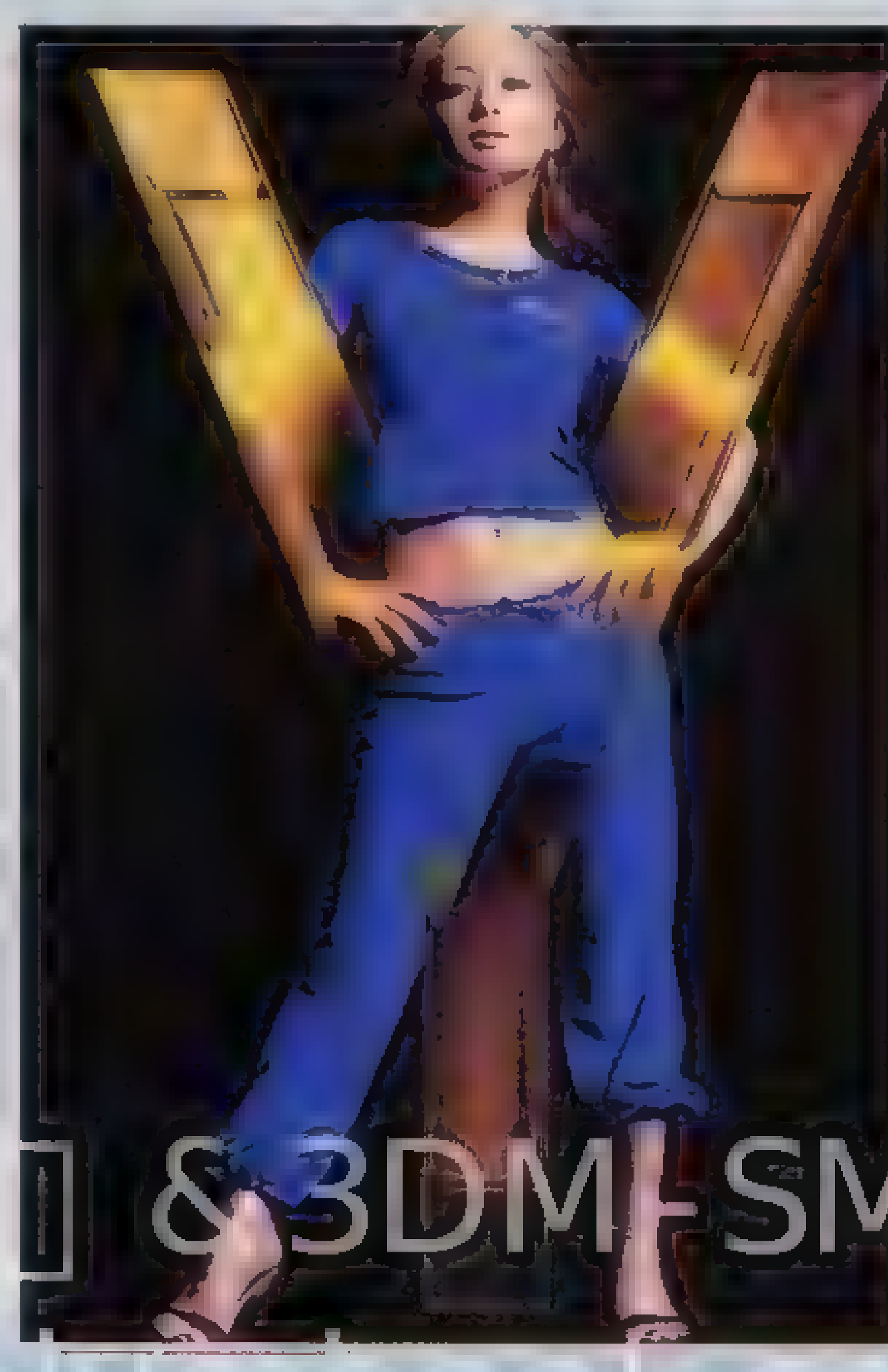
X总是来去匆匆，丢三落四，不是在酒馆就是在去酒馆的路上；Y则非常小心谨慎，善于克制自己的欲望，喜欢把事情处理得井井有条。X热爱运动，永远有用不完的精力，终日成群结队；Y注重仪表，怕日晒怕雨淋怕一身横肉，通常只捉对出门……实际上我们知道，大多数时候X指代男性，Y指代女性，他们相生相克、相亲相爱，谁也离不开谁。

突然想到这些仅仅是因为我们又过了一年一度的“国际妇女节”。每年的这一天男同胞们就会满怀怨言，嫉妒妇女们那短暂的、专有的半天休假。似乎如果没有对应设置一个“男人节”，双方的平等便无从谈起。笔者认为，越是强调得厉害，越是证明被强调者所处地位是多么需要关怀。如果男女当真平等了，又何必画蛇添足补偿我们一个“妇女节”呢？这和网络游戏中女性玩家的尴尬处境有异曲同工之妙。

我们经常看到，一些游戏非常乐意宣称自己拥有多少女性玩家，其中又有多少是美女，她们的照片夜以继日地在官方主页上循环展览。这恰恰说明网络游戏玩家中，女性所占比例还相当低，而且发展空间不大。否则按照“异性相吸”的原理来说，帅哥的出现频率也应该有所提升。代言人亦是如此，基本上所有网游的代言人都是活力四射的美少女，而有权选择代言人的某公司高层也表示，那仅仅是因为忠实玩家多半是寂寞思春的少年维特的缘故。

而女性之所以无法大量投入到游戏事业中来，一部分原因可归咎于社会传统对女性角色的初始定位和启蒙教育，比如小时候只给洋娃娃不给木头枪，只许看小人书不许打水仗等等；另一方面却受制于男性玩家对女性玩家的各种歧视和偏见。笨手笨脚的操作是可以原谅的，胡搅蛮缠的耍赖是十分可爱的，不要和我们抢电脑是最最关键的……

游戏世界里也有两种人，X和Y。X有一腔容易沸腾的热血，酷爱近战型职业，常常把音箱的音量开到最大只为听清怪物濒死的哀鸣；Y有一颗温和平淡的心，最大的乐趣是看到需要帮助的人时有能力施以援手。X身怀凌云壮志，一有机会就要揭竿而起、攻城略地，成就雄图霸业；Y心灵手巧、耐性十足，天生的商业才能使其在虚拟贸易市场上游刃有余……我多么希望有一天，X并不仅仅让你联想到男生，Y也并不总是代表女孩。



& 3DM-SM
www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



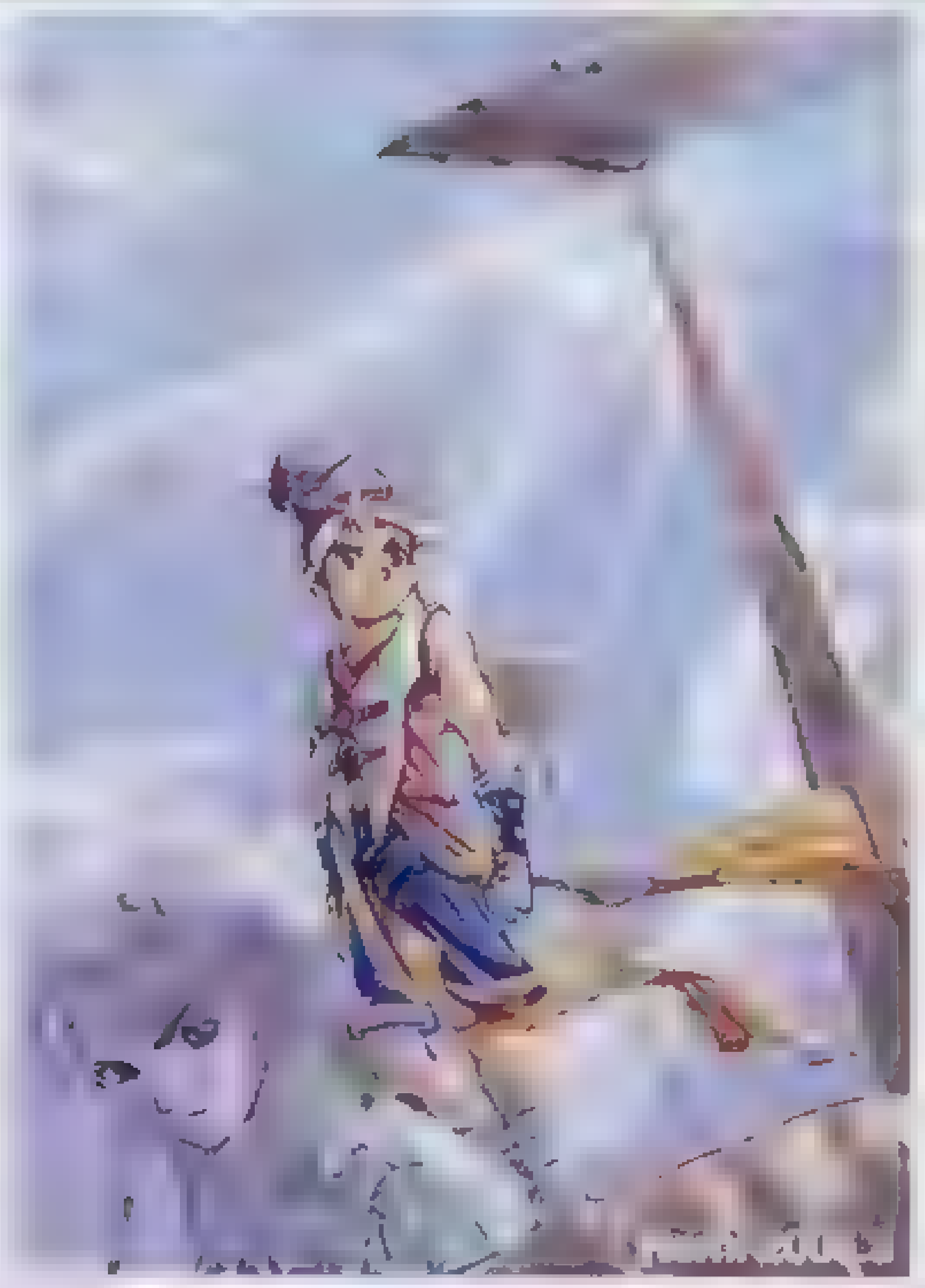
阿修罗的地狱传言

这一期为大家放出几位经常和我们杂志合作的作者的稿件，以及一些未采用的原创封面。这样做的目的，一是为了让大家见识一下这些作者的实力，二是为了向大家表明一个道理：杂志的封面至关重要，即使是个中高手的作品也不是拿来就可以使用的！为了有一个出色的原创封面，编辑和作者之间往往要经过多次讨论，数度推翻原有构思重新来过，最后才能有个比较满意的效果！所有画友，不管你画得好或者稍微有点不足，只要愿意给我们绘制原创封面／插画，我们都是非常欢迎的。但是大家必须明白，要有恒心，铁杵才能磨成针！请继续努力吧！

▽ 南京·KAZUYA



▲KAZUYA的画的确很精美，很有魄力！但是过于昏暗的封面往往不会受到读者的好评，阿修罗只能说声抱歉了！以后还请继续支持我们啊！



◀本期《编辑部故事》的作者星仔的原创画稿。星仔虽然刚和我们合作没有多久，不过不少编辑对他的画[illegible]

◁ 杭州·星仔

▽ 广州·陈杰



▲这是去年《圣魔之光石》推出时以女主角艾瑞柯为原型绘制的封面草图。FATE清淡的上色方法和不太利于封面文字安排的构图是本图未被采用的主要原因。虽然个人是很喜欢FATE绘制的女性角色的脸型以及眼神的……



◀记得这已经是修改数次之后的方案了。最后没有采用的原因是整体构图有些散，而过于卡通式的画风也使得其厚重感略显不足！虽然杰杰的效率很高而且又很配合我们的工作，但因为需要动大手术才行，而时间上并不允许，所以不得不采用其他稿件。

△ 广州·FATE



▲前一期杂志未采用的封面。除去颜色略显清冷外，人物本身缺少一些能够一下子抓住眼球的细节部分，所以最后被美编PASS了！在这里阿修罗要向作者说声“辛苦了”！

◁ 刑天工作室



▶SADAKO为自己在《太阁立志传Ⅴ》中自己的原创角色绘制的同人。视觉系的风味比较重哦，不知道你喜不喜欢呢！

▷ 广州·SADAKO



△ 福州·夏季

▲这幅高达少女是本期封面未使用的备用图。夏季是新近和我们合作的作者，可能是磨合还不够的原因，这幅图在一些小细节方面没有达到美编的要求，因此没有采用。相信在不久的将来，大家也可以看到夏季绘制的华丽封面的！

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（要包括邮编和真实姓名，Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。



编辑部的故事之
三国小姐
没事吧？
刚才还在玩《真·三国无双4》，怎么了？
可是为什么要星彩呢？难道你想和星夜攀亲戚？
好想要一个星彩那样的女朋友啊！
我知道！
唰！
一定是因为她长得漂亮！
不是啦……
我知道！
唰！
一定是因为她身材好！
无耻！
那你到底看中她哪点了？
这些都不对吗？论智慧她比不过月英，论LOLI比不过大小乔，论成熟比不过甄姬，论美丽比不过张美人……
其实我觉得她家务活做得应该不错……
战场英姿版
家务劳动版
想象图
编绘：杭州星仔
剧本：阿修罗
扑通！
扑通！
扑通！
全部五体投地……
完
我得意地笑
大众脸刘禅乐不思蜀的典故就是这么来的！

互动信箱

互动通道
❶ 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
❷ 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
❸ 手机短信：移动手机发送 DC+意见与建议到 33557770 联通发送到 93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最高指示——UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放！也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变。。

4B封面获得怎样评价？

成都 喻晋：本期封面继承了上期的传统，做的很有个性，挺酷的，但是相比那些色彩柔和的图片来说就有些差距了，还是希望少用一些冷色，多用一些柔和的色彩！

天津 冯晨：封面太差了，这种背景再搭配安娜感觉像是《寂静岭》。

天津 周庆甲：本期的封面很不错，灰暗的色调更能体现出主人公的冷艳。这款游戏我很喜欢，这期杂志的封面我当然要支持啦。

levelup.cn wal-kuraki：本期封面选图不好！上期是COOL的话，这期就是丑。

编：本期封面反响很差，印刷失当固然是客观原因所在，但这也从另一面凸现了我们在选材方面存在的问题。相对以往的封面而言，本期封面确实显得很另类，有剑走偏锋之嫌。今后我们对于封面风格的走向一定会多加留意，务求将其把握在一个平衡的审美品位上。

读者对4B“焦点”的关注度

哈尔滨 李锐：很好，这才是权威报道，与网上的小道消息不同。

哈川：老实说，我每天上网也都会花很多时间去关注这些动态。在杂志出版前，这些内容我在网上多少也都看过了，所以没有很强的冲击感。除了报道本身之外，我希望能看到更多的专业评论或者预测什么的，讨论也不错。

youken：本期的焦点很好，光是看就心痒痒的，可是想一想我有钱买吗？

编：关于这个问题，发来mail的读者几乎不约而同地都提到了“网络”一字。诚然，同越来越迅捷方便的网上信息相比，传统的杂志媒体在新闻的速度上无形中失去了很大优势，但“准确”、“客观”及“翔实”这三大要素依然是UCG长期以来所追求的报道方针，我们会继续坚持。至于“焦点”中公布的新主机内容，大部分读者们都表示出浓厚的兴趣，不过“知足者常乐”的玩家也不在少数。（笑

4B赠品获得何种评价？

levelup.cn NEBear：赠品也是换了很多了！但我觉得赠品的宗旨就是“不要太小气”，现在各种杂志送的小东西简直太多了，放在家里没几天就该与剩菜剩饭过日子了……

都江堰 王曦：赠品还是很讨人喜欢的说。只是“杯垫”这个东西在外表上有点“牵强”，我怎么看都象是少了一块双面胶贴的随意贴。

136****4559：送杯垫不如送随意贴，送人物拼装卡不如送海报，海报一定要大才有气魄！

编：这次的赠品可谓毁誉参半。《铁拳5》的拼装卡片并没有收到预想中的欢迎，还有些读者表示搞不懂拼装方法及意义所在，这确实值得我们检讨。不过火影主题杯垫却获得了极大好评，虽然赠品形式新颖是其成功的重要原因，但同时也有《火影忍者》动画在国内大受欢迎的因素存在，这个形式值得我们继续发扬。

4B特别企划和特稿的回音

天津 吕萌：配合3·15的特企很是应景，文章的笔锋很犀利，对JS的种种“恶行”揭露无遗，尤其是多元的访谈更是让读者了解到了许多内幕。不过应该更深入一些，总觉得那位仁兄总是欲言又止，让人看了不是很痛快呀！

上海 李荣：特别企划可以说是玩家的福音，确实非常有用，或许对法律知识的普及还能起到一定的推动作用。（编：太夸张了吧……）特稿生动有趣，让偶看得爱不释手，意犹未尽啊。

彭磊：特别企划是老调重弹，没什么意思。特稿就相当不错啦，我最乐意看这类总结性文章了。

天津 周庆甲：特稿向我们讲述了游戏中形形色色的公主们的命运，使游戏迷都可以圆自己的公主梦，但我对《仙剑奇侠传》的女主角赵灵儿未能收录表示不满。

编：“3·15玩家维权企划”以其丰富实用的内容获得了大部分支持票，不过风格上不够新颖，下次再推出类似专题时编辑一定会多注重表现形式。特稿的反响虽不及特企那样热烈，但也颇受众玩家们，尤其是男性玩家的喜爱，只不过在众公主的人选上颇有争议……唔，这个问题也只能见仁见智了。

4B攻略获得怎样评价？

levelup.cn 雨夜闻风：我建议攻略重在对游戏剧情、游戏要素、隐藏要素的详尽介绍，至于攻略流程，只要介绍要点就行了。更关键的是攻略的剧情小说，这个近来看到的不是很多，文采只是一般，看得很没劲，所以这点希望能多加强些。

都江堰 王曦：本期攻略最佳要数《铁拳5》和《真·三国无双4》。尤其是无双攻略那全部战斗地图的收录真是厚道啊！

天津 周庆甲：本期《铁拳5》的攻略做得相当透彻，让人一目了然。《凡人物语》的小说也连载完毕，了却了我这白文菜鸟的心愿，只是我觉得用很大的篇幅来登出354的地图实在没必要。

编：《铁拳5》严谨细致的攻略内容既使系列老玩家获益匪浅，又令新手玩起来毫不费力，大受好评也在意料之中。《真·三国无双4》同样以超级详细的全战场地图与趣味横生的注解获得极佳口碑，只是在篇幅过多这一点上受到了一些非无双FANS的质疑。

4B“Gamehalo”意见汇总

哈川：基本上都还不错。“新作短波”的内容多了；《WE8》对决也很好，很喜欢；《铁拳5》的连技清晰度不够，要是能加上一些解说或出招顺序之类的就好了，没有PS2的我也可以到街机上试试身手啊。

上海 李荣：本人比较喜欢的版块：新作短波，热血最强，巅峰电子足球职业选手选拔赛总决赛和凡人物语。其余版块也没觉得不好，就是没什么兴趣。

苏州 丁悦：实况足球的总决赛看得真是过瘾啊！希望可以有机会和两位高手交流一下！

137****8859：不知为何，这期Gamehalo中少了“火热秘技”和“游戏动漫园”，太可惜了！

编：风头正劲的《铁拳5》在光盘中的连技演示同样大受欢迎，只是清晰度稍显不足，不过即将面市的《游戏光环VI vol.6》里收录的相关演示则无此弊病，喜欢该系列的玩家不妨关注一下。《WE8》总决赛是光盘中最受好评的内容，在读者来信及网络留言中都掀起了一阵不小的讨论热潮。不过，其他栏目相对而言则略显吸引力不足。

存在的问题：过去的每报选材有些思维僵化，多以编辑群体爱好为主。

改进措施：在大部分读者的强烈呼吁下，本期海报特地选用了静御前小姐的写真靓照，希望能令大家满意。

本期为读者准备的礼物



1. 本期封面您感觉如何？
2. 您喜欢本期的赠品吗？欢迎您提出建议。
3. 您觉得本期的可爱特企与尖端技术特稿如何？
4. 您在使用本期攻略及研究时有何感想？
5. 本期的Gamehalo好看吗？新栏目“电影前线”感觉如何？
6. 您最希望在“绘梦人”这个栏目中看到哪位名画师？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

4B 互动信箱送礼名单

获得SP的读者

提出意见和建议以及投稿的读者中……

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆自从春节合刊（2005年3月AB）上对PS2游戏《源氏》进行了报道之后，游戏的女主人公静御前给大家留下了极为深刻的印象。目前她在玩家心目中的人气不断飙升，在中国期待游戏榜上《源氏》已经悄然攀升至第2名！有很多读者来信要求赠送静御前海报，这期我们就响应大家的号召，送出静御前海报一张。目前《源氏》的发售日已定于6月，届时大家可不要错过哦！



☆从前几期的读者反馈来看，4月最受关注的游戏之一就是《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》。游戏素质虽然一般，但有大量经典过场剧情，片头动画更是令人惊艳。做攻略的阿迪身边总是围满了小编，大家兴奋地讨论着自己当年与《圣斗士星矢》结下的不解之缘。正如上期“读编往来”中一位读者的来信所说：“有些游戏无论品质高低以及游戏好坏，我们都会掏钱购买的，因为它是我们的朋友，是曾经和我们一起长大的朋友，即使它有缺点……”

☆最后纱迦要在这里向大家道歉。因为小编们工作上的失误，导致上期杂志（2005年5月A）封面上把“游戏光环VCD”写成了“游戏光环DVD”，为很多读者带来了困扰，在此向大家致以十二万分的歉意，请大家原谅。

本期编辑部流行游戏

因为要举行《铁拳5》大赛，所以《铁拳5》依然夺走了本次的头把交椅。不过最可怕的游戏当属《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》，虽然只有5人玩，但编辑部中几乎所有的人都把这个游戏从头到尾看完了，搞得《WE8_E》都没人玩了。这全都要归功于大家对童年的美好回忆，所以当大家听说《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》首周卖出5万套时一点也不觉得惊奇。同样大受关注的作品还有《战神》，惊心动魄的BOSS战也吸引了大量小编围观。

铁拳5	6人	纱迦、胜负师、GOUKI、沙罗、SOUL、D·S
圣斗士星矢 圣域十二宫篇	6人	纱迦、D·S、阿迪、多边形、GOUKI、邪魔天使
荒野兵器4	3人	纱迦、邪魔天使、猫太

和小编们在线交流的机会到了！

在盛情邀请之下，8位UCG小编将于4月23日（周六）的下午和晚上到levelup.cn论坛作客，与广大读者朋友进行在线交流。下午1点～5点是多边形、胜负师、SOUL和猫太，晚上7点～11点是纱迦、邪魔天使、卡伦和D·S。欢迎广大“油炒饭”届时赏光，热烈欢迎的大驾。

——levelup.cn站长Hikaru



来自levelup.cn的漫漫鱼慢慢游小姐给大家带来了女性版的Q版小编形象，这些可爱的小人在levelup.cn上引起了轰动，大家能不能认出她们都是谁呢？

读编共享区

受身的含义

[levelup.cn 天鹰战士]玩格斗游戏的人一定都知道“受身”，不过这个词的来历恐怕就没几个人知道了。“受身”这个词源于柔道，它原本是日本柔道的基本防护动作，指被摔倒在地上的同时伸展手脚，增加与地面的接触面积，以减轻伤害。受身是柔道技术训练和柔道竞技的基础技术，练柔道的人一定要学会。在游戏里受身指输入特定指令让角色恢复体势，以避免被追打并快速回复到可操作状态。

本期的壁纸推荐

这一次要为大家带来的是Namco大作《灵魂能力Ⅲ》的壁纸。“《灵魂能力》系列”的人设天下无敌，3代更增加了3位新角色，其中有2名女性：雪华和缇拉。而在官方网站就有这两位小姐的壁纸，大家快去抓吧！地址是：

http://www.soularchive.jp/img/wp/tir1280.jpg

http://www.soularchive.jp/img/wp/set1280.jpg



NS-Ⅱ&3DM-SMV
www.plumbook.cn

台州 139XXXX3144：贵刊4月A下期预告中云：4月B将刊登《红忍 血河之舞》信息，可是到了5月A我也没看到相关信息。

4月A下期预告中只提了下期值得关注的游戏，并未说会做攻略。《红忍 血河之舞》实际上市之后才发现游戏素质很低，做攻略的话完全浪费篇幅。而4月B的“互动信箱”里也提到了这个原因，希望大家理解。

杭州 139XXXX3460：这个礼拜玩《真·三国无双4》打出了叫“范尼”的护卫兵，在看过同学打出的“范统”和“凌志”后，终于笑翻了。看来以后要打个“星夜”、“刘翔”、“司马光”什么的都没问题。

D~S曾打出一个护卫兵，名叫“马虎”，光荣真是恶搞啊！

levelup.cn 陈玲珊：5月A是纱迦的100期吧！用无双大将吕布做封面是否别有用心？

看到这段话我自己都被吓了一跳，后来算了算时间，发现并不是这样的。我的100期还要等到131期呢，呵呵。这位读者真是细心啊！

个旧 冯皓：写信不仅是对杂志提出意见和建议，更多的是一种心的交流。我们很多读者都已经有意无意地把各位当成是好朋友，有什么不开心的和开心的事，都很想和你们分担和分享，不知各位是否愿意接受这么多的好朋友呢？对于熟悉而又陌生的各位，我想大家的心情都是一样的吧！我每次拿到新一期的UCG，最先看的就是小编寄语，因为很想通过杂志和各位多交流，有什么没地方说的话，就写信告诉你们。虽然从来没在杂志上见过我的信，但我知道你们是能看见的；虽然从来没在杂志上见过回答我的问题，但我知道你们是能听见的。So，我一直都在支持你们，过百本的UCG和相关增刊、专刊，应该就是铁的证明吧！能见证UCG的成长，不，应该说是能和UCG一起成长，是一件很开心的事呢！

呵呵，世界上有些事情是永远也不会让人嫌多的，“朋友”便是其中最关键的词汇之一。其实，自从大家第一次翻开杂志的那一刻起，我们就已经成为了朋友，不是吗？UCG既是一本承载着攻略研究的游戏资讯杂志，又是将小编与读者紧密联系在一起的友情纽带，相信这是我们大家共有的真情实感。而且，能陪伴读者们共同成长，对小编们而言也是件开心的事啊！



玉林 杨琪杰：每期UCG入手后，只有书留在我手上，赠品及光碟都会被同学收走。特别是女生，收了赠品还要剪下书中的靓图，如此我往往买两本相同的UCG的原因就不用说了……

好可怕的三光政策啊，为你的UCG节哀先。谈到剪图么，犹记得小时候我那学校开展的“剪报比赛”还是同三好学生评选挂钩的，搞得同学们下课后纷纷拎起剪刀直奔图书室，一时间直似蝗虫过境，从《大众电影》到《参考消息》没一个能落下全尸，怎一个惨字了得。后来学校迫于财政压力，取消了这个活动……

广州 朱汝聪：《真·三国无双4》什么都好，但搞男女不平等却让人不爽。许胖和典光头等牛高马大之辈拎着轻飘飘的4级兵器招摇过市，而貂蝉JJ、大小乔、小香香挥舞着沉重的4级兵器累得香汗淋漓。任何一个生理和心理正常的玩家都肯定会拍案怒吼：还有没有天理！

请耐心等待《真·三国无双4 猛将传》。也许再过两个月就有消息了

139XXXX3460：本人已经多次在语文月考里写同人文章了，先后写过真田幸村、市姬和浅井、孙策和周瑜，前天考试还写了甄姬JJ和“草皮”小朋友。我发誓我写的都是友情结局。问我为什么不写兰丸和光秀的？这个当然要留到高考。实在不行，我就用凌统第一人称写《甘宁与我不得不说的故事》。

想提醒这个朋友一句，切勿拿自己的前程开玩笑。

朝阳 孙达：对于UCG，不得不承认我的购买欲望降低了，更多的是习惯性消费，这似乎有点危险吧？到了南极，无论怎样走都是向北；到了峰顶，无论怎样走都是下坡。我觉得要避免这种状况发生，UCG得打开思路，在对杂志内容精益求精这点不能放松的同时，要考虑横向发展，拓宽层面。杂志的形式基本稳定了，说明确立了风格，这是件好事，可是流动的水才有活力，UCG应该大胆地进行创新，就像任天堂曾经所说的：“我们最需要的不是次世代主机，而是次世代理念。”

逆水行舟，不进则退。这是亘古不变的真理，也是我们一直以来用以警醒自己的话语。让我们欣慰的是，在UCG求新求变的改革道路上，始终有无数读者在给杂志出谋划策，这份热切的关爱为编辑们增添了无穷的信心与灵感。我们坚信，创新的道路或许会很曲折，但绝不会崎岖。

宿州 华峥：很高兴在“互动信箱”的送礼名单中又看到了自己的名字，但很遗憾地告诉小编们，你们寄出的Q版小编形象随意贴又要死无葬身之地了，因为之前的杂志上我的名字也出现了两次，但是却什么礼品也没有收到。不知你们的信封上是否标有“游戏机实用技术”的字样，如果有的话，那么只有一种可能，那就是信被老师扣了。我很生气，因为老师并没有权利扣押学生的信件，但是我也没办法。所以只能告诉小编，如果我有幸获得什么奖品的话，请寄到下面这个地址：……

看得出这位朋友已经成了惊弓之鸟，就连信封的落款也几乎是匿名的，唯恐信件退回学校后被老师找麻烦。唉，当真是苛“教”猛于虎也……希望各位为人师表的长辈们能够理解，学生的成绩固然是教育中的一个重要环节，但除了强硬的约束与管制外，应当还有其他因势利导的方法吧，您说呢？

西宁 138XXXX0326：现在是信息时代，讲究的就是四个字：高效快捷！玩家总是对新闻很感兴趣，但当我们拿到书时也许新闻已是历史。为了让玩家在第一时间获得最可靠的消息，建议编辑部派出长期驻外特派员，说白了就是打探最新消息的间谍。人数也不用太多，往SONY、微软、任天堂各派一个就行了。胜任这项工作也要具备一定的功底，所以选拔过程很重要。我建议就用《MGS》作为选拔考题。祝愿编辑部的精英们踊跃参赛，选拔出精英中的精英！你们要抱着视死如归的大无畏牺牲精神为游戏事业献身！祝你们马到成功！水到渠成！我们期待着你们的好消息！

这绝对是本期最佳创意。但日本人搞商业间谍活动是世界闻名的，他们防范商业间谍的手段也是世界第一的。我看我们这些连半职业都算不上的工业间谍就甭费劲了，还是安心编好自己的杂志比较实在。

读者评游戏迷助威棒

东莞 136XXXX9683：赠品很“棒”，但质量就……我用它参加班级斗殴，没两下就泄气了。

合肥工业大学 高飞：本期助威棒已收到，正赶上我校六十年校庆，校管委预定2000本，望UCG做好准备。（笑）

汕头 135XXXX8323：拿到《游戏机实用技术》时，我一向是先看赠品，可这回可惨了：我把助威棒当成是装东西的长袋子，一边硬把吹气口扯开，一边还佩服小编们的恶搞精神，结果看了后面“读编往来”里的吹气方法，顿时精神完全崩溃了……愚人节第四次被骗……

广州 136XXXX0205：游戏迷助威棒就像筷子一样，请问你给我一根筷子，叫我怎么吃“鸡”？

广东汕头 杨乐源：立卡不怎样。但助威棒很好！现在是宿舍里每晚打闹的最强兵器，不仅声音大，而且人们好象还越打越HIGH！（汗）

天津 许宁：我的助威棒已经被老师拿走作为“叫醒”工具了，没想到用途还真多呢……（残念ing）

天津 135XXXX1898：棒子太轻了，根本打不痛人！下次要加铁芯，打起来才够威风！哈哈哈，我出头的日子不远了！（笑）



从上期开始，小编们便已开始采用自己定制的个性明信片为读者回函，明信片上的字保证100%纯正小编手写。有几位收到明信片的读者专门来信表示感谢，其实给大家回信既是小编们的义务，也是小编们的责任，大家就不用来信感谢了，我们才是受之有愧啊。

www.pumbook.cn



读编语录

4A光盘中的那个马里奥达人简直是神……当年在街坊里我的水平可是最高，现在自信被彻底打碎了！Gamehalo简直是“毁梦人”！

——达人演示《超级马里奥2》播映后，读者们反响强烈，来信评论无数，其中尤以郭绍航（厦门）读者的评价最有代表性。

最近我受了不小的刺激，坐在我右边的同学有了PSP，坐在我后面的同学买了NDS，而我却两手空空。玩着别人的机器心里很不好受，就像穿着别人的衣服一样，但我坚信面包会有的！

——由于次世代掌机价格居高不下，玩家间的“贫富分化”开始渐渐凸现，相信杨驭越（大连）同学这种“忍辱负重”的心情也是很多人都曾经体验过的吧？



《凡人物语》中某个细节可以看出3A（编注：3A是制作公司）的水平在Namco之上——《宿命传说2》在马桶里找到果冻算什么，《凡人物语》可以在尿桶中踢出圣水！果然还是3A最高啊！

“读编往来”的常客黄思祺（柳州）再次郑重地公布了他近期的研究结论。

女性玩家实力不俗啊！我的NDS《瓦里奥制造 摸摸乐》买来至今，滚雪球、抓鬼及弹弓找人，均由不同女性保持纪录……

徐寅（常州）同学目睹如此“巾帼不让须眉”的现状后，不禁大发感慨“我们男同胞实在是耐性有限”。

看完杂志后，并没有多少内容让人刻骨铭心，反倒总有一些字刻骨铭手。

这位署名为“鑫”的朋友还算是好的，有次D·S枕着摊开的“特别企划”那花花绿绿的几页睡了一觉，醒来后脸部涂彩伪装度几近100%。当然这是极为个别的情况。



▲就算在男生当中，拥有这套装备的寝室恐怕也是凤毛麟角吧……

果然还是正义必胜呀！

看到《圣斗士星矢》“幻胧魔皇拳”模式（控制黄金圣斗士守护十二宫）那BT到极点的高难度，众编只能这样“安慰”在制作攻略时反复受虐的阿迪。不信邪的朋友可以去试试。

想当年我玩《×××》的时候，你还是三好学生呢！

美编CG“一刀”近期的口头禅。不过根据他与众编的年龄相差无几这一情况来推断，该言论是典型的“仇富”心理。

现在的女生宿舍居然发展到共产主义阶段了？实在要感叹社会的进步，人类的发展啊！

levelup论坛上某MM寝室的主机收藏量不禁令胜负师叹为观止。

一句话点评

To 《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》： 凭着片头的CG动画，就值得你掏出钱包；凭着闯十二宫的情节，就值得你打开钱包；凭着招式的热血表演，就值得你乖乖把钱交！

——东莞 135XXXX6489

To 《分裂细胞：混沌理论》： “全面展现潜伏的乐趣”，这是该系列一直以来的制作宗旨，也是它相较于其他同类游戏更重游戏性的本质，这也是我为什么如此青睐此系列的原因。

贵阳 138XXXX0352

To 《毁灭战士3》： 如果想玩FPS方式的恐怖游戏，非此作不可。一流的画面营造出绝佳的氛围，在黑暗中求生存的感觉相当棒。

——贵阳 138XXXX0352

To 《再见月夜》：
手感基本让人发飙，情节基本可以不要，
难度叫你随时死掉，钞票少得三餐不饱，
视角烂得无可救药，还好战斗尚算火爆，
另外音乐值投一票！ ——东莞 135XXXX6489

To 《鬼泣3》： 身为魔人存正义，一刀一枪露帅气。为救人类赴魔界，兄弟之情驻心底！

湖南怀化 刘华健

To 《灵魂能力III》： 喜欢该系列的人设程度远高于游戏本身，所以每每看到PS2版那有形无神的人物3D建模时，除了无奈还是无奈……

——贵阳 138XXXX0352

To 《真·三国无双4》之关羽：
蚕眉凤眼绿袍衫，笑傲风云捋美髯。
忠义能镇三分国，勇力豪杰亦胆寒。
手擎偃月号青龙，冲阵破敌飞白虎。
赤兔腾飞舞朱雀，水淹七军引玄武。
历数古贤英雄将，谁如当年关云长！
南昌 王晟希

下期预告

四月游戏重大举荐
全机种动作逐个数



Gamehalo

E3展相关报道从下期展开！

目前杂志社有以下杂志可供邮购：总第52～53期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第95期、总第98～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第125期、总第126期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第122·123期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细、字迹务必工整，最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

www.pumbook.cn

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



GOUKI



◆利物浦和尤文的上半场，利物浦真是打疯了，加西亚的超水平发挥成就了利物浦。相比之下，AC米兰的老练沉稳更让人害怕，国米的冠军梦不知道哪年才能圆。

◆《战神》果然是神作。尤为精彩的第一关让人不禁怀疑制作人是不是把第一关放在最后才制作的。这关绝对是近两年最好的关卡设计之一。

◆最近严重缺乏睡眠，平均每天3小时的睡眠，不知道何年何月才能补回来？

◆Gamehalo的新增栏目《电影前线》的内容和形式不知道大家是否喜欢？好的电影当然要拿出来大家分享，现在对即将于22日上映的《翻译员》很感兴趣，计划去看国内的首映。

◆做完这期杂志计划和老爸去看中超，说来也怪，这么多年，除了那一次中国对巴西，居然就没有再去现场看过球了。

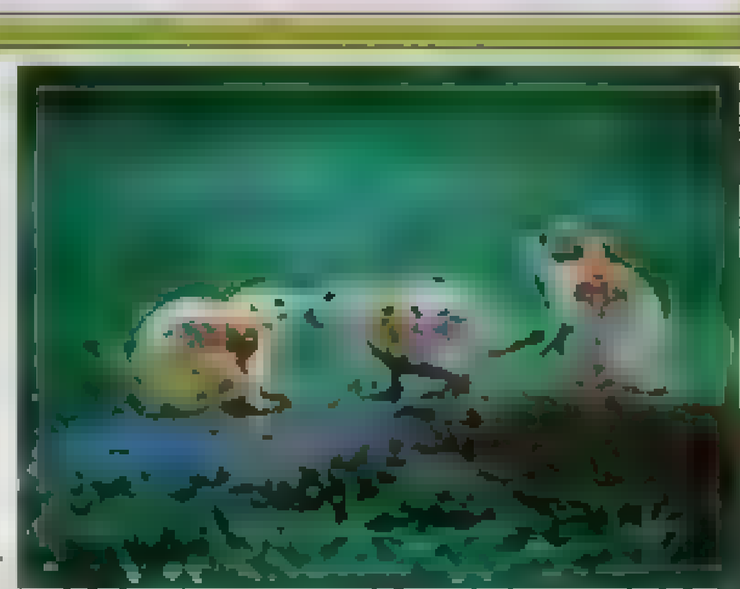
◆《24：The Game》，非常期待！

阿修罗



体重在不知不觉中增加了许多，这就是长久坐办公室的下场啊！（T_T）下次玩游戏的时候一定要在手柄上拴哑铃……（什么？那样是起不了锻炼作用的？）

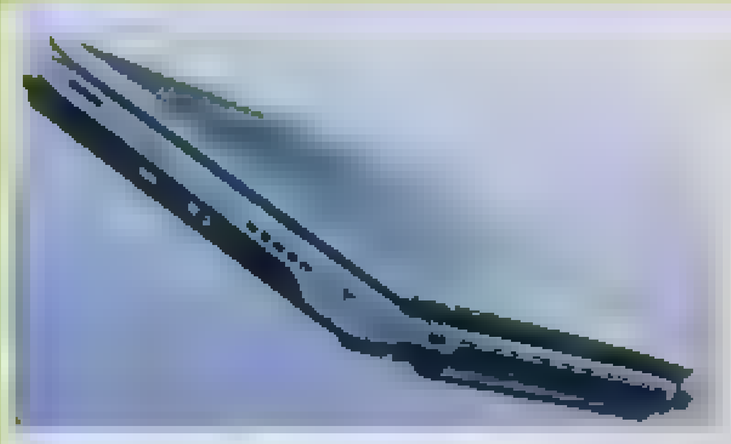
最近在看《假面骑士 响鬼》和《咸蛋超人 NEXUS》，不由感叹特摄片技术的飞速发展。如果能把当中一些技术运用到《西游记》和《封神演义》的拍摄中去，相信又会诞生两部经典电视剧的！

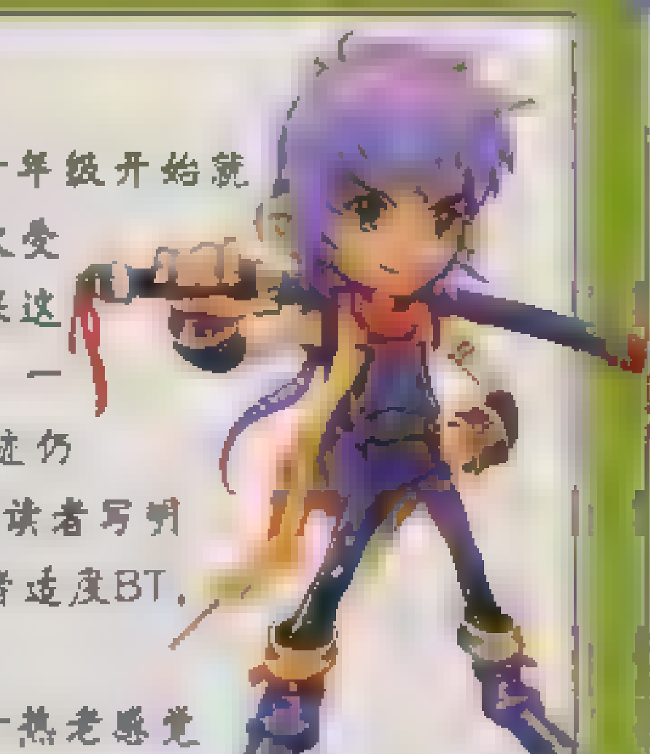


▲爱也是这个世界的基本元素！

某日电梯中，偶遇一小正太和他的老妈。起先老妈教小正太叫我“叔叔”，不过当我掏出挂着两个咸蛋超人的钥匙走出电梯的时候，正太他妈的声音在我背后响起：“应该叫哥哥才对哦！”于是无言。

星夜

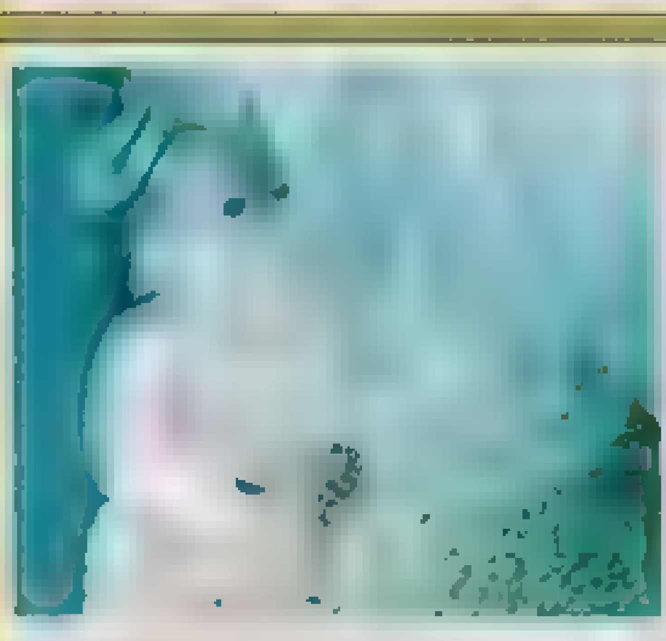




★记得从小学一年级开始就因为字写得丑而屡次受到老师的批评，结果这么一批评就是16年，一直到大学毕业，字迹仍旧是那么丑。再加上现在已经有一年多没怎么碰过笔，给读者写明信片时，心里老是提心吊胆的。希望收到星夜明信片的读者适度BT，这些都是星夜亲手写的(>_<)!

★还没感觉到春天似乎就一下子来到了夏天，天气一热老感觉困倦疲乏。一天深夜回到合租的房子，刚打开门便闻到鞋堆里一阵异味扑面袭来，于是赶紧夺路而逃。没想到方圆10米之内竟无处幸免，直到关上卧室房门仍能感觉到浓浓的余味。最让人不可思议的是，离鞋堆不足3米的桌旁，有人正津津有味地吃着泡面……夏天就在这样的味道中到来了。

紫枫





◎紫嫂近日就要来了，导致最近一段时间的紫枫都处于极度兴奋状态中，郁闷的单身生活即将结束，虽然怀念，可有人陪伴的日子毕竟还是美好的呀！（双眼呈心型的紫枫瞬即遭到周遭一群闪耀着嫉妒眼光的饿狼们群起BS，如果眼神也可以杀人的话，偶估计已经死了好几千回了）

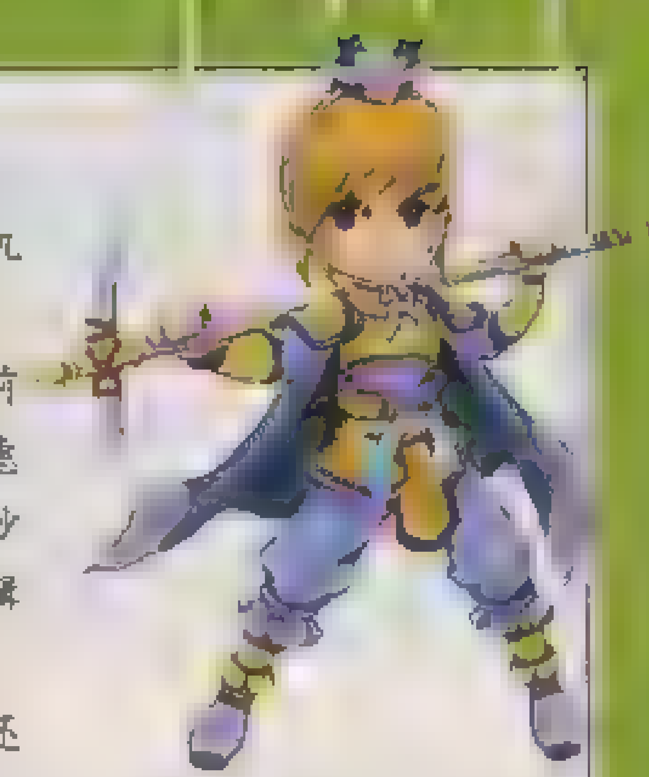
◎带来的一对银狐在上个礼拜“喜得贵子”，看着一窝的小家伙趴在“铜板”（银狐MM的名字）身上吃奶的样子，会有莫名幸福的感觉。看着生命的诞生，总觉得是很伟大的事情。

◎目前关注的游戏为“《逆转裁判》系列”，可惜时间总是不够，不知何时才能完成偶手上的三部《逆转》，希望到下一次写小编寄语的时候，可以将完成游戏的心情拿出来与大家分享，但愿如此……

◎热切期待NDS版的《逆转裁判》！同时还有《灵魂能力III》！大期待！

◎由于家中添丁，本次就暂停P少爷的相片刊登，转而放出偶家的银狐夫妻俩吧。注：男生叫“元宝”，女生叫“铜板”。

纱迦



☆这一期就是那怀旧的一期啊！《圣斗士星矢》、《机动战士高达》……

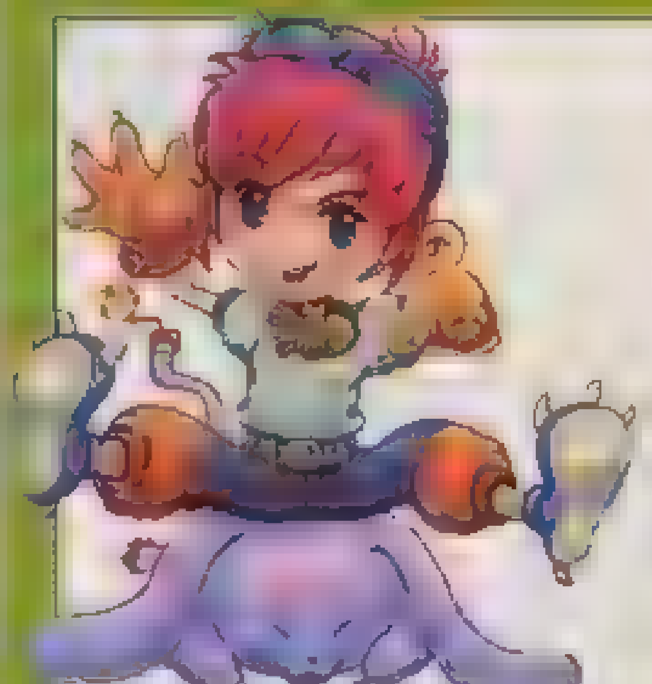
☆levelup.cn上数次公投，《源氏》的女主人公静御前均当选为最受欢迎女性角色前三名。虽不是第一，但考虑到这个游戏还没有推出，已经相当惊人了！想当年可是纱迦将其发掘出来的（详见去年TGS合刊），看来我不做编辑去做星探也很有前途啊，哈哈！

☆《Rozen Maiden》终于要出第二期动画了，为此还有生以来第一次到动漫园里客串了一回（被卡伦强逼着写了一回新闻）。万众爱戴的水银灯在第一期“散华”了，这次看来也不会再出现了，正如网友所说：幸好“小黑心”（指翠星石）还在。不过，本人其实是真红的FAN啊！



☆4月23日，我和其他几位小编要到levelup.cn的论坛去作客。我已经准备了一份小礼物：在“读编往来”中出现过的趣图。其他小编也准备了各自的礼物，不要错过哦！

猫太



◎手术成功，伤口也愈合得差不多了。回想起一边玩PSP《永恒》一边做手术的那一刻，实在是经典呢……

◎翻一翻箱子中的杂物，发现一个2003年买的Z高达SD版模型，于是使向最近热衷于高达模型的小多借来工具拼装，发现这种娱乐还是很有趣的！



▲《阴阳大战记》第27话终于恶搞了一回。

◎《瑞奇与叮当》的新作终于公布了（去年好像也是这个时候）！这次竟然是一款完全改革的作品，而且主人公（瑞奇？）背上也没有类似叮当的物体。不过动作倒是很丰富，而且还有两个同伴呀！

◎猫属性预言——吉！冲动就是让人容易犯错的根源，能否抑制冲动是决定了你性格和发展方向的基本要素，一定要谨记哦！

◎找了多年的《风之克罗诺亚2》原声CD终于托朋友买到了，小克唱的《STEPPING WIND》依然是经典，好可爱啊！要是让我给这部作品的音乐一个评价，那一定是满分100颗星星！

沙罗



■在经过了一个月气温极不稳定的日子后，春天……不，夏天终于来临了！尽管现在还远远不到夏天的时节，但同事们都已个个穿上了夏装……如果今年有机会游泳的话，一定去！



▲在《DESTINY》最新的开场动画中，我们看到了这样的一个镜头……难道继GOUF之后，黑色三连星的DOM也将加入恶搞之列吗……

■在好友的帮助下，终于入手了梦寐以求的《爱尔兰画眉》、《石头的眼泪》等爱尔兰音乐专辑。（什么？你说我火星？哈哈……土遁！）爱尔兰风格的音乐总能给人一种平静的感觉，让人听了之后备受感染。相信喜欢这几部专辑的读者也不再少数吧？推荐还没有听过的读者尝试听一下。

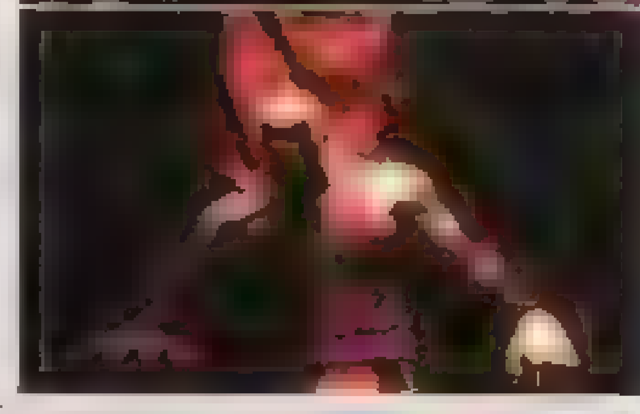
■《机动战士高达SEED DESTINY》终于进入了新的篇章。请允许我在此发些牢骚：虽然大和吉良的无敌表现让看过前作的我们大为欣慰，但同时也为头号、二号男主角飞鸟和阿斯兰的失色而失望。吉良、阿斯兰和飞鸟，难道等于阿姆罗、夏亚和卡缪？不！主角飞鸟只继承了卡缪的别扭性格，[illegible]……如今他的“恋人”已经来到了跟前，吉良的自由高达II——超级自由高达也即将登场，希望飞鸟能够借助DESTINY高达“光之翼”（为何DESTINY会有Z高达的绝招……）的力量重新振作起来。

www.plumbook.cn

胜负师







Ⅰ最近在LEVEUP的杂志区看到有网友对我工作中的失误提出了严厉的批评，确实触动了我。工作繁忙是一回事，但这不是允许出现错误的借口，所谓"细节决定成败。"1%的失误造成的可能是100%的失败，所以请各位读者继续鞭策，不要放松对我们的要求！

Ⅱ胜负师又接手了一个计划外的攻略——《战神》，不过很值，这么优秀的美版ACT的确是难得一见的。三周目过后，觉得GOD难度和《DMC3》DMD难度有一拼，值得ACT爱好者挑战一番。

Ⅲ编辑部举办的《铁拳5》比赛还是挺有意思的，只是大家各有各的遗憾，发挥上都因为热烈而紧张的比赛气氛而有些折扣。不过Gamehalo中收录的比赛内容和上次的《灵魂能力Ⅱ》大赛一样，并没有经过"导演"，所以要是打得不好，还请各路高手见谅。

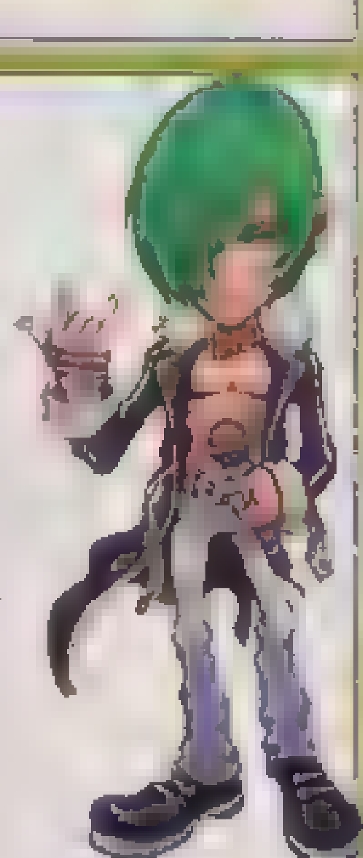
Ⅳ当初算是"灵光一闪"买下了水口哲也的神作《LUMINES》，结果现在那张UMD总是在其他小编的PSP里转，似乎比一些PSP大作更受欢迎。看来胜负师的眼光还不错滴，呵呵……

Ⅴ"爱情让人忘记时间，时间也让人忘记爱情。"一位朋友的QQ签名，觉得还挺有哲理的。

D·S



▲看见的，看不见了。夏风轻轻吹过，在瞬间消失无踪；记住的，遗忘了。只留下一地微微晃动的迷离树影……——《月亮忘记了》(几米)



〓最近QQ上时常传来各种"强迫"信息，譬如："(前略)这条信息必须发给N(N大于20)人，否则你就如何如何"之类。这实在让我有种哭笑不得的无奈。人活着是为了走自己的路，何必要替别人去做散播蛊惑言论的传话筒呢？人云亦云诚不足取也。至少，我想我的国籍、命运乃至人品定位，应该还轮不到这些无聊信息的编造者来盖棺定论吧！

〓在一位知心好友的推荐下，重温了童话《小王子》([法]圣·德克旭贝里著)，赫然发现这竟是一部完全属于成人的经典寓言故事。当令人缅怀的场景在眼前重现却又诠释出不同的意境时，那份感觉真的很奇妙，仿佛瞬间穿越了一道心灵的时光隧道，将记忆的碎片一一串联补完……

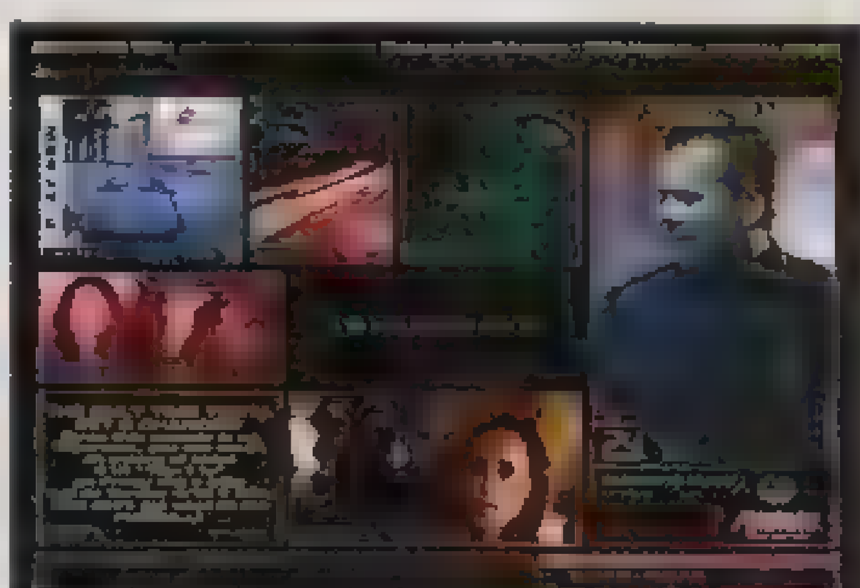
〓"要经常问自己，我凭什么不开心？要经常告诉自己，放弃也是一种勇气。"这是SOUL在明信片上写给自己的格言。某天，不经意间瞥见这句话时，我轻轻地笑了——有的时候，人生真的很令人难以捉摸，苦苦追寻却又百思不得其解的答案，原来一直就在自己的身边。

多边形



○好了好了，该来的终于来了，4月29日《魔兽世界》就会开始全面公测，多边形已经在内测的时候热身完毕，让我们在奥格瑞玛相会吧！顺便说一说，做一名兽人战士的好处就是几乎可以装备所有的道具和防具，并且在近战中几乎无敌，而坏处就是没有治疗的技能和对装备依赖太强，换句话说，就是经常闹钱荒的那种人……

△《圣斗士星矢》虽然游戏本身不怎么样，但是每次看到那用3D技术全新绘制的开场动画时，总会想起小时候每天晚上六点半准时守候在电视机旁的那段日子，记得小时候最想要的一个玩具就是圣斗士的玩偶，不过那时十来元的"天价"让小多边形只有站在柜台前流口水的份儿……



▲在截稿的时候，美国方面《24》第四季的剧情已经进行到了上午11点，整个剧集将于5月份完毕，DVD将于8月份发售，而《24：The Game》也将在年内发售，大期待！

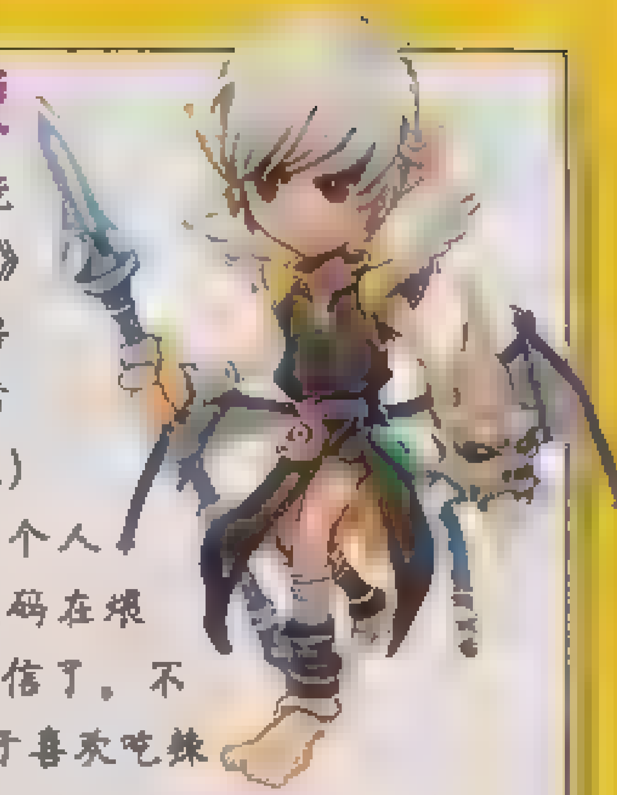
□没想到《24》也公布游戏了！《24：The Game》的剧情将设定在第二季和第三季之间，原剧情中的断层将在本游戏中得到解答，瞬时对本作的期待度达到百分百！其实对游戏本身并不是特别看好，但就和上次的《X档案：反抗或服从》和《黑客帝国：重临矩阵》一样，即使游戏再烂，作为FAN，也是不能不玩的。

×受站长Hikaru之邀，多边形、胜负师、SOUL等UCG小编将于4月23日(周六)下午1点至5点在levelup.cn论坛作客与广大读者朋友在线交流，还希望各位读者届时多多赏光，有仇报仇，有冤报冤（笑）！

邪魔天使



▲所谓激萌大叔就应该是这样子的。(\^o^/)



◆4月20日就能玩到《苍炎之轨迹》了，大期待！对于兽牙族的几名角色非常喜欢。(双眼呈心状)

◆料理的水平个人感觉有所提升，起码在煲汤方面个人有点自信了。不过对于我这个来自于喜欢吃辣椒的地方的人来说，居然一道麻辣料理也不会做，果然辣椒并不适合我啊……(T_T)

◆看了《高达SEED DESTINY》的新片头，对于Freedom二号机的造型已经无语，造型实在是有点那个……不管了，只要在《机战》里强就行了，其余的自动马赛克处理……

◆对于《PSO》里面的玛古喂养还是不在行，在我的手下已经有5只牺牲了……(T_T)

SOUL



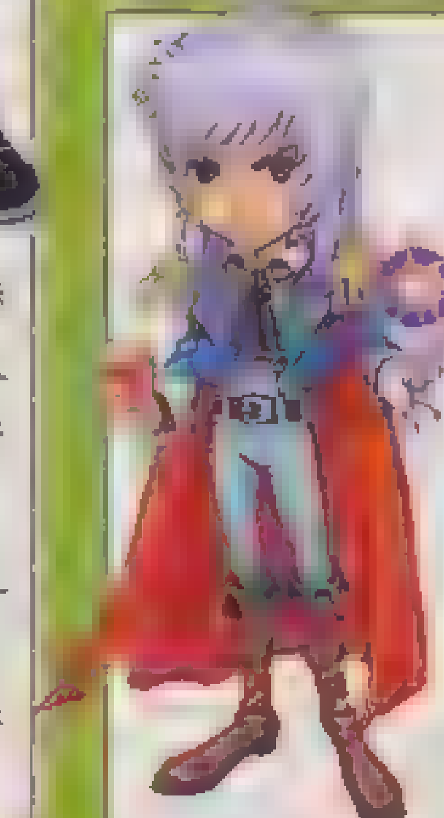


■来自南梦宫内部的声音："《铁拳5》也做得太好了吧！"对于开发者而言，将游戏开发得过好有时候也并不是好事，续作的压力会因此直线上升。

■说一下同步上映这事，今年好莱坞制作规模最大的电影中有两部国内也能同步上映——《星战前传Ⅲ》和《世界大战》，分别是5月19日及6月29日。斯皮尔伯格导演、汤姆·克鲁斯主演的《世界大战》？这可是因为投资达到2.5亿美元而一举打破了当年《泰坦尼克号》的纪录，成为有史以来投资最大的一部电影！期待吧？

■最近在商店里看到一句广告语叫做：享"瘦"生活。于是想到，大家看SOUL负责的文章算不算是"享SOUL"啊？(*^◎^*)(SOUL能生巧、飞禽走SOUL……某编突然跳出来胡言乱语中)

卡伦



★对于卡伦来说，2005年的夏天，恐怕是本人史上游戏时间最长的一个夏天。

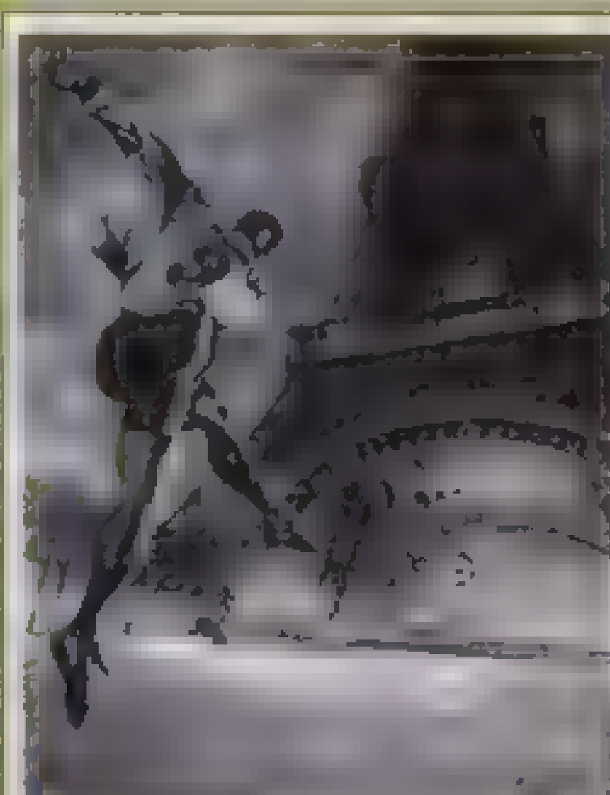
《零》最新作、《影之心 新世界》、《格兰蒂亚3》，前两者是早就知道会出续作，不过《格兰蒂亚3》的推出实在是令我大喜过望，在这里衷心祈祷一下吧——三代的剧情一定至少要达到与一代同等的高度呀！

●《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》可算是在编辑部引起了一阵热潮，虽然游戏的品质并不高，但D·S或阿迪进行攻略时，众多人都会围在他俩的电脑前为两人出谋划策并追忆原著情节。尽管现在看来，原著中的BUG数不胜数，但我永远都不会忘记这部作品童年时曾带给我的美好回忆。(顺便说一句，卡伦在小学和初中时的外号都是冰河哦，不过那时候似乎没有一个人愿意当星矢……)

◆下周六本来想和她一起欢度周末的，不过抵不过levelup.cn站长Hikaru的盛情相邀。4月23日，在下将与纱迦、D·S、邪魔天使三人，于4月23日晚上7点到11点担任levelup.cn的嘉宾。读者朋友们有什么问题要问在下的，届时一定知无不言，言无不尽……

◆最近正在着手构思某个似乎已经搁置了很久的题材，如果没有意外的话，一两期之后各位大概就能知道那是什么了。

阿迪



▲Soccer, everywhere in the world.



1.近来经常听一些以前的歌曲，比如罗比·威廉姆斯的《Better man》。就像歌里所唱的那样，"Give me endless summer, lord I fear the cold."没错，夏天就要到了！各位读者请小心"空调病"的侵扰。不过可以肯定的一点是，在夏天踢起球来汗流浃背的感觉真的很爽！

"Lord I'm doing all I can to be a better man."以前从来没有想过自己会变成一个怎么样的人，但我觉得每个人在处于不同位置的时候，比如工作、学业、恋爱等等，这一句歌词都可以恰如其分地表达我们的目标。

2.这一期的《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》着实让我再历了一次儿时的快乐回忆。就像60年代生人的刘欢、70年代罗大佑的歌一样，我们80年代的人也有着共同的美好回忆。一个游戏不但需要完美的外在和包装，其核心更应该是能够完整地传达给玩家们的一个信息，无论美好还是丑恶，无论回忆还是展望

★当切尔西遇上AC米兰，结果会如何呢？虽然言之尚早，但无疑这已成为了我本年度最为期待的比赛之一。

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！



- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！





编辑短信 DB 发送到800202

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

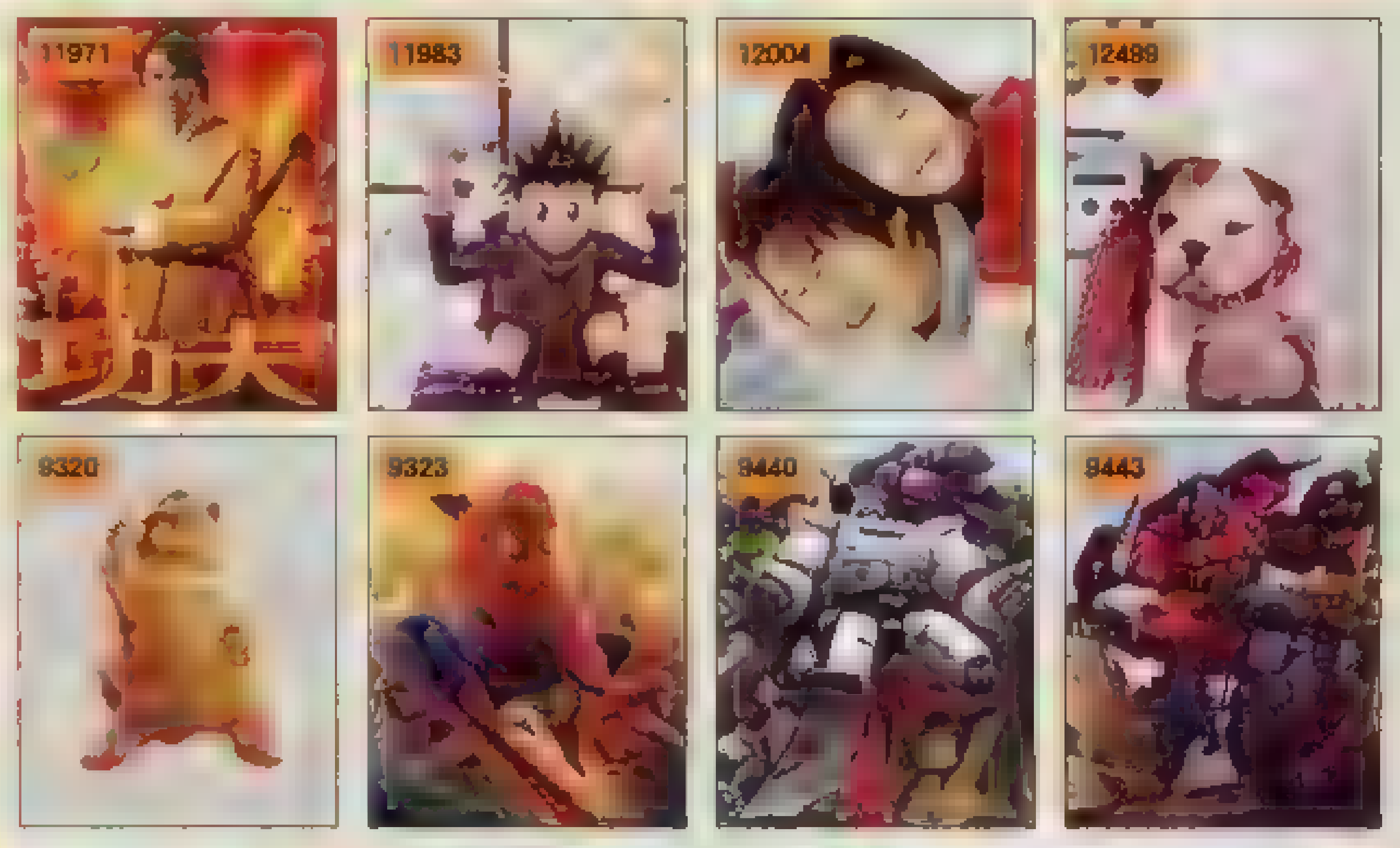
图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信“UCG”发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，**不限条数**不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录——

http://ucg.shenme.net/

同样**免费不限量**，更方便更快捷。



铃声

9452	老鼠爱大米	12889	别说我的眼泪你无所谓	9503	小薇
9458	孤单北半球	9482	回心转意	12901	路边的野花不要采
9488	寓言	12892	不如跳舞	12904	拯救
12013	下一站天后	12043	太委屈	12907	热带雨林
9476	我们的爱	12895	爱的主打歌	12910	无间道
12022	我不是黄蓉	12898	挪威森林	12913	绿光
		12568	爱情三十六计	12916	寂寞的季节

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG＋图铃编号（例如“UCG9323”）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010-85860661

读者推荐铃声

《圣剑传说 3》晚上地图音乐 发送 211554 到 335598

《勇者斗恶龙》地图音乐 发送 211555 到 335598

《暗黑编年史》Peace Of The World 发送 211556 到 335598

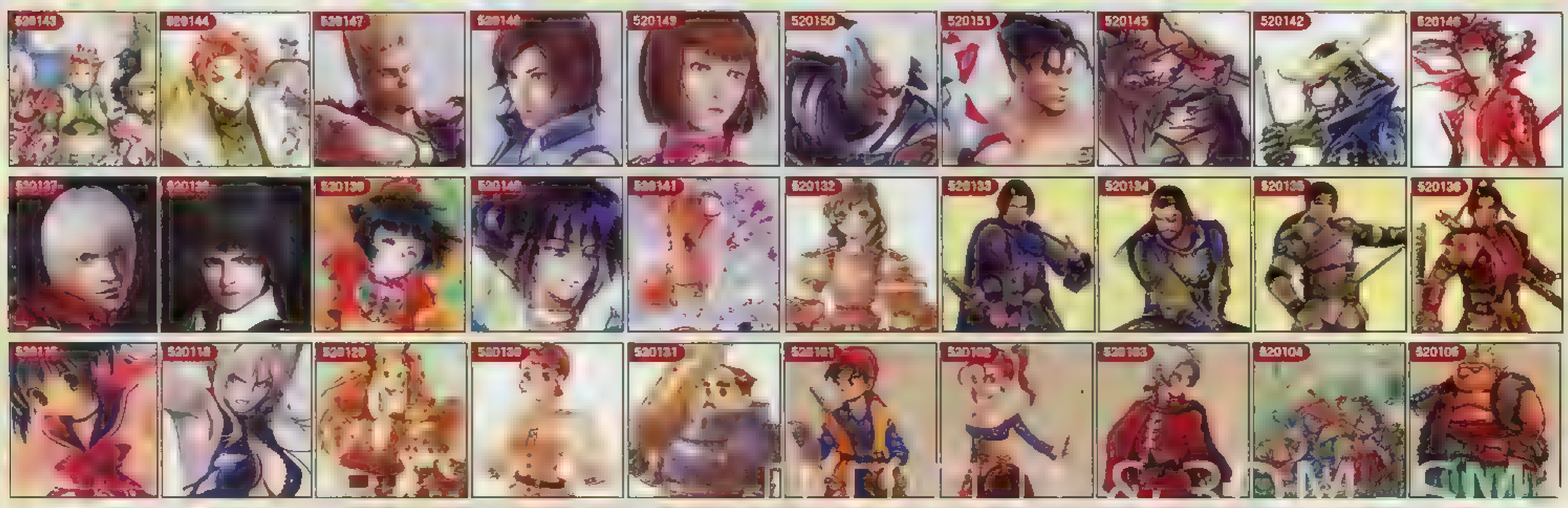
《火焰之纹章》斗技场音乐 发送 211285 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamchalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了 GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持 MMS 的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通 GPRS 与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到 3355 后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成 335598，原号码 3355 已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。(下载每首铃声或每张图片资费 2 元)

读者人气手机图片



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

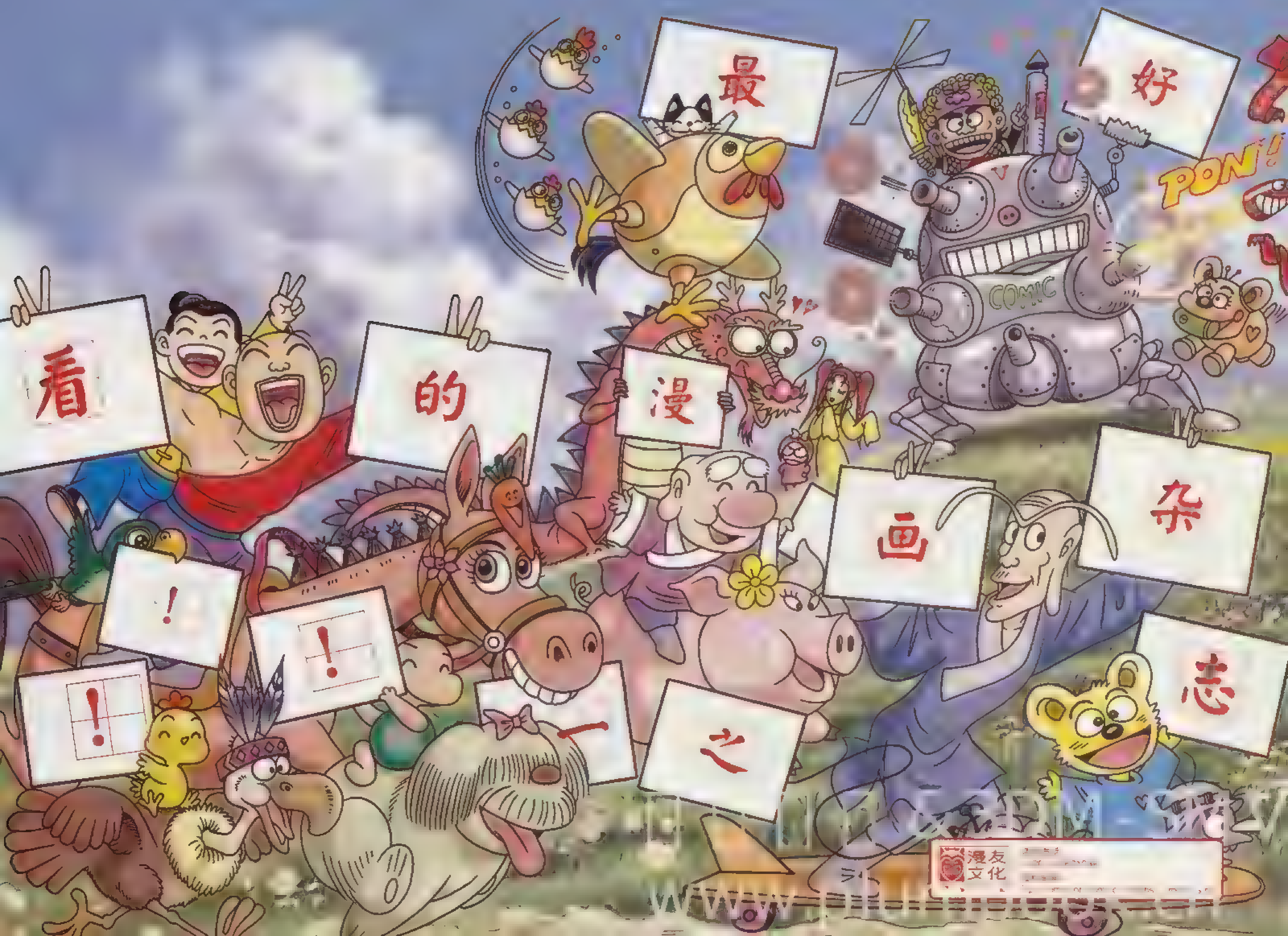
国内第一本幽默漫画半月刊正式创刊！

送 超大规格海报！

幽默大联盟

“超级乌龙院”成为漫画世界主打，半月刊火爆出击

5月份开始，《漫画世界》由月刊改为半月刊，
其中将汇集更多更好的国内外优秀漫画家超级棒作品，
还有鬼才小编们精心企划的爆笑段子，誓将与你幽默到底！
漫画市场成功品牌“超级乌龙院”移师至此，
乌龙盟主敖幼祥携最新力作《活宝》、《少年状元》双拳出击，
打造2005华语原创年度大戏！
《漫画世界》倡导快乐阅读，使你在一分钟内心情飙升到 **HIGH！**



漫友文化

上海东京游人电玩专卖店



本店售出PS2、PSP主机者，凭当天发票报销车费30元
本店售出主机均为原装，原厂封条，一机一号，决无虚假！

购得本主机，即可成为本店会员。
PSP 1850元 （当天最低价）
50元正版游戏任意贴换

购得本主机，即可成为本店会员。
NDS 日版机：1230元
GBA或SP现可以贴换

挥手收购！
GBA或SP主机只要能用本店以当天最高价收购！！！

PStwo 超薄机（全配）1280元
贴，贴，贴 换 换 换
PSII现可以贴换PStwo
PSII 战国无双 限量版 680元

限定版水晶冰点透明+IC 1780元
500余种欢迎选
XBOX 1550元

EYE TOY
限量同捆版+游戏 460元
EYETOY：290元

只需850元
GBASP 贴换 NDS
凡是有SP主机的玩家无论新旧只要可用均可贴换全新NDS日版

本店特别回收超任SFC主机及博士七代磁碟机套机及SS DC
收购：PSII、XB、NGC、GBA、PSP、NDS等各类主机及原版游戏

本店长期供应各种GBA芯片记忆游戏卡带，购得本店卡带无条件免费换卡二次（节目任选）

火热消息：美国动画片“变形金刚”（1-3季）共13DVD 280元 特快邮费20元

在我们的字典里，没有GAME OVER！！

应有尽有的电玩商店。周边。零售。贴换。收购。租赁。维修。玩具。手办。全方位综合电玩本店各类软件。配件品种繁多。欢迎阁下光临！

地 址：上海市杨浦区国定路300号-2（近四平路）
电 话：021-65107310 邮 编：200433
手 机：13061769962 收款人：张义伦



天津天龙吉恩模型玩具商店

www.tianlong173.com

做天津最大、最强、最好、最全的电子游戏机高达模型专门店

主机区	价格/邮费
PS2主机（70006型+原装手柄+AV线）	1430/20
PS2主机 [illegible]	1400/20
PS2主机（50009型+原装手柄+AV线）	1600/30
PSP豪华版主机	[illegible]
PSP [illegible]	[illegible]
NDS主机	[illegible]
NDS主机 [illegible]	[illegible]

本店经营
各种游戏机、游戏周边、高达模型、玩具公仔、扭蛋食玩、与日本同步

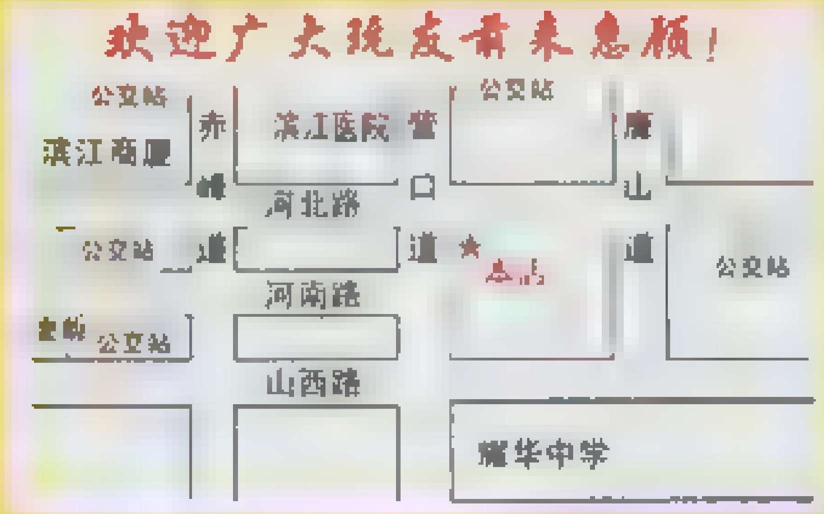
PSP正版碟

NDS正版卡

联系电话 游戏部：022-23127744 模型部：022-23113777

本店地址：天津市和平区营口道77号贵都大厦2楼（与河北路交口）
乘公交车：35、962、845、50、1、901、860、847、4、818、611、846、904、40、619、693、97，校线12路、951均可到达

欢迎广大玩友前来惠顾！



上海王子电玩

淮海店 （原上海王子游戏）http://wzdw.nease.net 四川北路店

邮购地址 上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL 021-53837005 邮编 200021 收款人 王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机（70000型+原装手柄+AV线）	1780/20	SONY PSP手掌机（日版）普通型	电询
PS2主机（70006型+原装手柄+AV线）	1580/20	SONY PSP手掌机（日版）豪华型	电询
PS2主机（70007型+原装手柄+AV线）	1480/20	任天堂DS手掌机 日版	1200/20
PS2主机（50000型+原手柄+AV线）限定版	1880/30	任天堂DS手掌机（港版）	1200/20
PS2主机（50000型+硬盘+网卡+支架+原柄）海洋蓝	2800/30	任天堂小神游GBA机（带乐玛利中文卡）	电询
PS2主机（55000型+原手柄+GT4+AV线）	1880/30	任天堂小神游SP机（全套）	电询
PS2主机（50001型+原装手柄+AV线）	1580/30	WS机（神奇天鹅）	180/10
PS2主机（50008型+原手柄+AV线）	1620/30	VB原装机全套（经典收藏）	1880/20
PS2主机（50007型+原手柄+AV线）	1560/30	MD原装机全套（经典收藏）	880/20
PS2主机（50009型+原手柄+AV线）	1680/30	FC磁碟机（主机全套）4款游戏	550/20
PS2主机（39001型+原手柄+AV线+变压器）（中古）	880/30	DC主机（主机+电源+组手柄+10张游戏）	390/20
PSone主机全套（含主机+原手柄+记录卡+原装液晶）	1100/30	Xbox主机（水晶版原装手柄×2只+直读+电源）	1750/20
PS1主机全套（含主机+手柄+记录卡+10张游戏任选）	320/20	Xbox主机（原装手柄+直读+电源+AV线）	1480/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

PS2摄像头 原装	260	10	PS2原装遥控器	80	10	PSP SONY 512M记忆棒	890	10
PS2原装踏杆 刀魂	8[illegible]	10	PS2多功能无线遥控手柄	3[illegible]	10	Web money 上网点卡	8[illegible]	10
PS2钱拳4踏杆	180	30	PSP原装锂电池	42	10	GBA记忆棒 4M 8M	35	5
PS2万用VGA	220	10	PSP SONY耳机 线控	250	10	GBA原装背光灯 需焊	1[illegible]	10
PS2原装激光枪	300	10	PSP SANDISK 512M记忆棒	5[illegible]	10	任天堂多媒体播放器	650	10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

PSP真·三国无双	380	10	NDS超级玛里欧	290	10	PS2鬼武者3	280	10
PSP山脊赛车	360	10	NDS玛里64	280	10	PS2第二次机器人大战	290	10
PSP合金装备	360	10	NDS只愿为您而死	280	10	PS2天诛红	290	10
PSP大众高尔夫	360	10	NDS牧场物语	380	10	PS2新天魔界	370	10
PSP装甲核心 立体战线	360	10	NDS害兽英雄	380	10	GBA瓦里奥制造（大回转）	350	10
PSP极品飞车地下狂飙	360	10	NDS山脊赛车	280	10	GBA绿宝石 附无线通讯器	360	10
PSP永恒传说	360	10	NDS钻地小子	350	10	GBA叶绿（附无线通讯器）	360	10
PSP三国志V	370	10						
PSP捉猴2	370	10						

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战OG2	火影忍者3	黄金太阳2（中文）	V拉力3赛车
三国志（孔明传）	玛里欧大金刚	终极者3	高尔夫 中文
三国志（英杰传）	超级玛里4（中文）	洛克人EX 2	勇者斗恶龙2 中文
玛里欧大聚会	真三国无双	幽游白书 中文	三国志 中文
逆转裁判3（中文）	闪光战士2	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红 中文
龙珠大冒险	实况足球8	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿 中文
大战争1-2	恶魔城3 晓月中文	FFT 中文	极品飞车 地下狂飙
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心 记忆之链	口袋红，蓝宝石（中文）	波斯王子	火焰纹章 封印之剑 中文
口袋妖怪绿宝石（中文）	SD高达（中文）	火影忍者大结集2 中文	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	极品飞车（地下狂飙2）	幻想传说 中文	惊魂迷宫3
萨尔达（中文）	悟空传	牧场物语 中文	火焰纹章 圣魔光石 中文
七龙珠Z（布欧的愤怒）	牧场物语（2）女孩篇	银河战士2 中文	瓦里奥制造 大回转
炼金术士 迷走之轮舞曲	合金弹头	CT特种部队3	萨尔达小人帽 中文
炼金术士2 回忆奏鸣曲	光明之魂2（中文）	洛克人Z3	GTA 横行霸道
特罗尼克大冒险3 中文	约束之地	我的太阳2（中文）	火焰纹章 烈火之剑 中文

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话 [illegible]
营业时间 10：30—18：30（年中无休）
公交 01、11、17、18、23、26、71路、隧道二线、六线

上海市虹口区海伦西路87号 北店（四川北路向东20米）
电话 [illegible]
营业时间：10：00—20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本店承诺：[illegible]

信誉是我们的生命力！
原装配置，假一罚十！

主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开箱。

[illegible]	1420元	NGC美版	1050元
PS 50005型行货	1488元	NGC日版	1200元
PSII 50000型	2100元	NGC怕乐传说（套装机）	1900元
PS 50001型	1600元	NGC版神限定版	1600元
PS 55006型 标配	1880元	GBA-SP中国龙限定版	请电询
PSII 50006型 标配	1790元	**游戏精品**	
PS 50007型 标配	1700元	PSII光枪（特典版）原装	495元
PS 50004型（欧版限定版）		太鼓达人	388元
水蓝色	1780元	鬼武者刀型摇杆	880元
PS [illegible]型银色限定版 双手柄	1980元	GT4 Force Pro方向盘（港版）	1690元
PS [illegible]型全套式主机	2650元	EYE TOY 单体装（原装）	250元
XBOX卷袋（白金限定版）	1800元	罗技无线手柄	380元
XBOX绿光限量版 标配	1680元	原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
XBOX绿光光环版	1780元	拳王格斗摇杆	330元
XBOX夏日水晶版	1650元	刀魂摇杆	150元
XBOX纯白限量版 标配		铁拳摇杆	150元
全球限1000台	5XXX元	NGC可移动支架	330元

GBA全新机 [illegible]元

本店[illegible]，[illegible]可以旧换新，GBA最高回收价360元，SP最高回收价[illegible]，绝不压价

NDS 1XXX元
PSP豪华套装 2XXX

地 址 上海市闸北区宝山路77号 近虬江路 天目东路
电 话 021 6628[illegible]9
联系人 张杰 赵伟刚 邮编 200071
公 交 轻轨一号线直达宝山路站，66、[illegible]、51、8、101、69、78
营业时间 10：30—20：30

欢迎邮购
招商银行卡号 [illegible]
工商银行卡号 [illegible]

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多



北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

*中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010-82628869　　大宗购物热线：010-82628898

*美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031591　　传真：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　　交通银行：405512 4091 9649 609
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010　　农业银行：95599 8001 42038 66216　持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（一本月有效一）



PSP豪华版套装（日本原装）2030元（限20台）（32M记忆棒、原装包、耳机、线控、挂绳、电池、充电器）

NDS（多款颜色全套）1150元 限20台

Xbox绿光限定

PStwo70000型全系列 1290元（限30台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源） 惊爆价1488元（限100台）

原装主机

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源220V+AV线）	促销中！
原装PStwo 70000型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PS2 50000AQ型水晶蓝（主机+原装电磁振动手柄+AV线）送电源 完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 50001型（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1780元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1690元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1950元／邮资50元

GT4 950型方向盘 1630元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX主机+直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX绿色透明限定版+两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX光环限定版+壹张原版游戏	1690元／邮资50元
微软X-BOX珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PSone（原装振动手柄+AV线+电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1960元

PSII罗技手柄（4种颜色）390元



GBA卡大全　GBA卡免邮费

GBA新卡推荐　价格请电询

GBA新卡	
三国无双（64M）	役满麻将（中文64M）
三国英杰传（中文64M）	我的太阳（中文128M）
三国孔明传（中文64M）	星之卡比（中文64M）
洛克人X（64M）	信长野望（中文64M）
幻想迷宫3（128M）（中）	牧场物语
机战OG2（128M）	（女孩篇128M）中文
通灵王3（128M）	SD高达G世纪（中文128M）
逆转裁判3（中文）	机战A·R·O·D（中文64M）
大战略Ⅰ+Ⅱ（128M）	太阳！（中文69M）
约束之地（128M）	皇家骑士团（中文64M）
越南战役（64M）	火焰文章（中文69M）
球宝石（中128M）	烈火之剑（中文）（128M）
王国之心（256M）（中）	光明之魂（中文64M）
龙珠大冒险（128M）	恶魔城晓月（中文64M）
赛尔达小人帽（128M）	恶魔城白夜（中文64M）
F18战机（32M）	恶魔城月轮（中文64M）
杀戮地带（64M）	三国志（中文64M）
我们的太阳2（256M）	太空战士（中文）（128M）
网球王子（金卡）（256M）	口袋红、蓝宝石（中文64M）
牧场物语2（128M）	新约圣剑传说（中文128M）
英雄传说之路（69M）	指环王双塔（中文128M）
太空战士1.2（中文128M）	牧场物语（中文64M）
普普尼克大冒险3（中文128M）	柯南（中文64M）
马里奥大金刚（中文128M）	游戏王6（中文128M）
光明力量（中文128M）	鬼武者（中文64M）
高达seed（中文32M）	网球王子（中文128M）
悟空斗剧（中文128M）	

掌机配件：9-10小时充电器 45；12小时充电器 65

嘉兴维修中心三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

配件大全

分把器（原装）	350
分把器（组装）	75
X-BOX原装全新手柄（日版）	280
X-BOX原装手柄小手柄	195
X-BOX原装DVD遥控器	160
X-BOX原装限定版手柄	330
X-BOX专用背包	95
NGC原装记忆卡59格	65
NGC原装记忆卡251格	165
NGC手柄（原装）	190
NGC手柄（组装）	75
NGC原装防尘器	65
NGC原装无线手柄	360
NGC、PS2、X-BOX通用VGA	260
NGC与GBA连线	65
NGC原装刀魂限定	370
NGC用原装GBA卡连接器	460
GBA-SP 1200毫安电池	75

以上产品邮费均为10元

PSP原版游戏

小丑赛车（美）	390	泡泡龙	320	阴石方块	340
死神	380	扑怒扑怒	320	一笔吃豆	350
东尼滑板（美）	390	比波猴	355	南梦宫十合一	290
三国志Ⅴ	370	真三国无双	370	牧场物语	360
新天魔界	370	真三国无双限定版（带光荣皮包）	630	异色代码	360
蜘蛛侠Ⅱ（美）	390	合金装备	355	山脊赛车	340
EA高尔夫2006（美）	390	山脊赛车	350	网球王子	400
假面骑士	360	装甲核心	350	天空魅太	350
世界足球（美）	360	英雄传说	355	坏马再度狂乱	360
刀锋兄弟合（美）	450	大众高尔夫	355	一笔直感	350
围棋	330	恶魔战士	330	口袋妖怪冲刺	355
炼狱	360	天国麻将	330	为你而死	365
麻将大全	330	太空方块	330	动物方块	285
永恒传说	355	NDS原装卡		GT	320
极品飞车	355	星之卡比	350	玛莉64	360
改造物语	355	怪盗英雄	350	音乐大合奏	405
捉鬼	355	杀人事件	370	电钻	350
苍穹之巨龙	355	雷曼	290	人生	345
				麻雀	345

攻略大全

街霸15周年纪念格斗手柄（共6款）240元

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本超级电视游戏机推荐（可议价）

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟　欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

上海银河电玩

庆祝人民广场旗舰店开张



PSⅡ
价格：1249
大陆版50009　IC已到货



NDS
价格：1099
颜色：粉红、粉蓝、黑、白



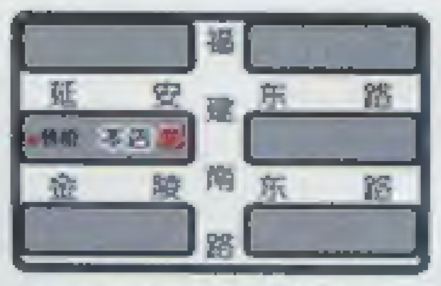
PSP
价格：1999



XBOX
价格：1399
品种：水晶版、生与死限量版

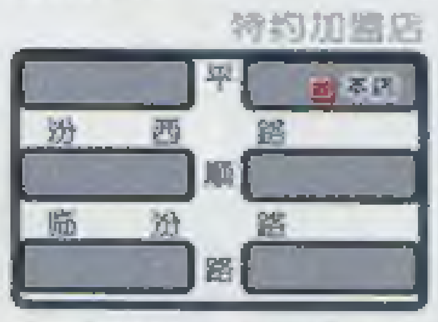


NGC
价格：949
NGC IC“毒蛇”到货



地址：上海黄浦区福建南路64号
联系电话：(021)63733488
13918106851
公交线路：地铁1,2号线，轻轨 隧道三,四
营业时间：9:30-20:30
邮购24小时到货

特约加盟店



地址：上海闸北区汾西路722号
联系电话：(021)56917753
13386001190
公交线路：地铁1号线彭浦站下，46,916,110
营业时间：9:30-20:30
联系人：王小姐

本店快讯

- 鉴于市场上大量PS2/PStwo/XBOX主机烧机的问题，凡是在本店购买PS2和XBOX主机的顾客，均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。
- 凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元，三月包换，终身维修所有物品，若假包换。

凭此广告到本店可领取精美礼品一份

- 本店常设电子竞技交流区 欢迎实况、赛车、格斗爱好者前来交流。

庆祝人民广场旗舰店开张
酬谢新老顾客对本店的支持：

PS2 70007全新主机+原装振动手柄+防烧IC原装记录卡+AV线+大功率电源+游戏10张　1249元

XBOX日版+原装手柄+防烧IC+大功率电源+AV线+10张游戏　1399元

本店新到小神游GBA SP 价格请电询

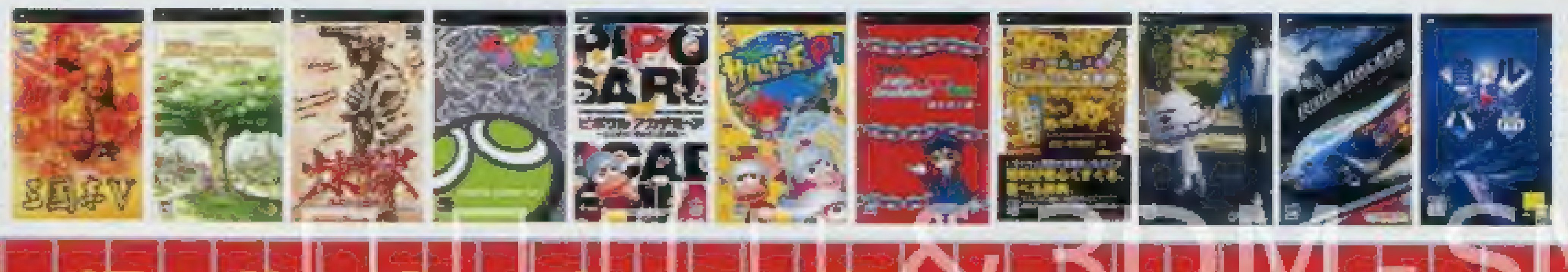
上海·银河·电玩
上海福建南路64号 TEL:(021)63733488 13918106851
YIN HE,No.64,Fujian south Road,Shanghai
WWW.gameclub-yh.com.cn　QQ:154575435

以上主机皆可贴换500元起

本店设有正版贴换业务。PS2.NGC XBOX NDS.PSP 50元起 正版因版面有限详情请电询。



欢迎光临网上商城：
WWW.gameclub-yh.com.cn
注册即可享受会员价
QQ:154575435
交行:405512 2511 3110118
工行:1001042301104629210
招行:002119449561



闸北嘉乐电玩

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



主机价格
RMB:2150
软件价格
RMB:350-399
宏龙 GAME
专业游戏贩售店
年中无休 营业时间：AM10:00~PM:21:00
PS2 7万型：1550元
PS2 5万型：1450元
（银色行货）
XBOX：1400元
软件价格：280~350
主机价格：1180
总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
邮编：200002
分店地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
TEL:021-63069095 28260987（小灵通）
邮编：200002
另供应大量模型，扭蛋
加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
邮编：200002
地址：上海市浦东区博山东路万德路公交站头
TEL：021-58214605
交通：838、130、618、819、隧道六线、广野线
地址：上海市长宁区890号中山公园玫瑰坊B1-72
交通：地铁2号\轻轨\737\316\54\949\922\941\765
TEL:021-52415721
上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167 13002128661
收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10:00~晚8:30
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、38，六里路站下车3分钟路程即到。
时尚的拥有
PSP
凡在本店预订PSP即可成为本店会员（50元原版盘随意换）
1717元
特价活动
前卫的拥有
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1313元
游戏的拥有
新版本NDS
凡在本店购买NDS即可成为本店会员（50元NDS原版卡可随意换）
1212元
特价活动
GBA-SP现已可以贴换
珍藏的拥有
PS2银色限定版主机
1414元
MS2代 250元 MS 1.33B 350元 NH7 150元 魔术 530元
本店XBOX、PSII、NGC正版软件清仓大处理一律50～180元，详情请电询！



&3DM-SMY
www.plumbook.cn